NOUVELLE FORMULE # 28 PAGES DE BD

COMIC BOX

COMIC BOX

LE MAGAZINE DE LA BANDE DESSINÉE AMÉRICAINE

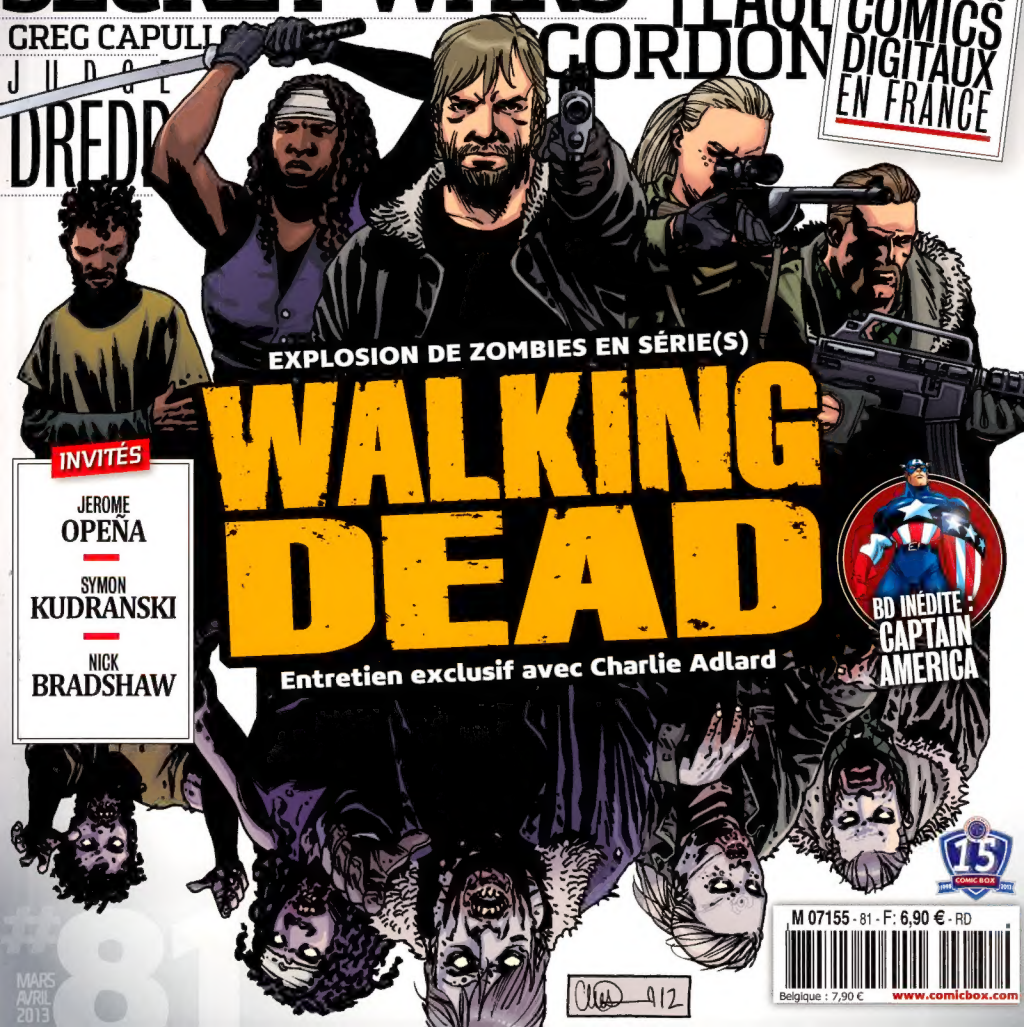
SECRET WARS

GREG CAPULL

JUDGE DREDD

FLASH GORDON

L'INVASION DES COMICS DIGITAUX EN FRANCE



EXPLOSION DE ZOMBIES EN SÉRIE(S)

WALKING DEAD

Entretien exclusif avec Charlie Adlard

INVITÉS

JEROME OPEÑA

SYMON KUDRANSKI

NICK BRADSHAW

BD INÉDITE : CAPTAIN AMERICA

15 COMIC BOX 1998 2013

M 07155 - 81 - F: 6,90 € - RD

Belgique : 7,90 €

www.comicbox.com

81

MARS AVRIL 2013

BRUCE WILLIS

JOSEPH GORDON-LEVITT

EMILY BLUNT

« UN COUP DE MAÎTRE ÉPOUSTOUFLANT »
LES INROCKUPTIBLES

« UN THRILLER D'ANTICIPATION DIABLEMENT EFFICACE »
LE PARISIEN

LOOPER

© 2012 Endgame Entertainment, Ram Bergman Productions et DMG Entertainment Tous droits réservés.

LE 6 MARS EN
DVD, COMBO BLU-RAY ET VOD

20 minutes

Mobile Orange

W9

PREMIERE

RMC INFO TALK SPORT

UN GÉANT DANS SA BULLE

Jacques Sadoul (1934-2013) s'en est allé courant janvier. De nombreux médias se sont fait l'écho de sa disparition, saluant le souvenir de l'imposant directeur de collection qu'il fut chez Opta puis aux éditions J'ai Lu. Romancier, grand connaisseur de la science-fiction qu'il contribua à mieux faire connaître en France, il a forcément joué un rôle dans votre expérience de lecteur si vous vous intéressez un tant soit peu aux cultures de l'imaginaire. On se souviendra par exemple de ses anthologies réunissant des histoires tirées de pulps américains. Mais peut-être certains d'entre vous n'auront pas compris en quoi cette disparition concernait plus directement la BD et les comics. Sadoul, amateur éclairé de bandes dessinées, leur aura également consacré plusieurs ouvrages. En particulier **L'Enfer des bulles**, dans les années 1960. Il consacra une bonne partie des pages à de nombreuses héroïnes sexy de la BD, autant de personnages considérés « excommuniés » du bon goût. Un des premiers titres du livre était **L'Enfer des ballons**, par référence aux ballons de texte. Mais ça ne convenait pas à son éditeur qui voulait quelque chose de plus religieux et pensa... aux bulles pontificales. Les bulles d'un pape servant, entre autre chose, à excommunier, le terme allait dans le sens désiré pour le livre. Sadoul remplaça donc « ballon » par « bulle » et... le terme entra dans le langage courant. Parce que, voyez-vous, avant, on ne parlait pas couramment de « bulle de BD » pour désigner un phylactère*, seulement de « ballon ». Imposer un élément du vocabulaire usuel de la BD n'est certainement pas donné à tout le monde !

DC
ALL STAR Comics presents...
SUPER SQUAD
FEATURING THE JUSTICE SOCIETY OF AMERICA
MAYBE YOU WERE TOO TOUGH FOR THE JUSTICE SOCIETY...
BUT MAYBE NOW YOU'VE GOT TO FIGHT THE SUPER SQUAD!

Je ne peux que vous conseiller vivement la lecture de ses mémoires, **C'est dans la poche**, parues chez Bragelonne en 2006, qui témoignaient de l'esprit et de la verve du bonhomme. Mais pour ce qui nous concerne plus, nous autres fans de comics, il faut se tourner vers quelque chose que Sadoul n'aura mentionné que très rapidement dans son autobiographie : son amour et sa grande connaissance des comics (il disait avoir appris à lire en feuilletant **Flash Gordon**), qui auront fait de lui, entre autre chose, un collaborateur de la revue **Giff-Wiff** dans les années 1960. J'ai devant moi le **#16** (1965) de ce premier périodique à traiter sérieusement de la bande dessinée. Sadoul, chargé de la rubrique « L'art du comic-book », y signe un article visionnaire sur **All-Star Comics** et la Justice Society of America. Il finit par prédire qu'**All-Star Comics** renaîtra et qu'il y aura un jour un **#58** (la chose était loin d'être évidente à l'époque, quand aucun des membres de la JSA n'avait plus son propre mensuel depuis des lustres). Et pourtant, il avait vu juste. En 1976 (11 ans plus tard), **All-Star Comics** revint en reprenant la numérotation d'origine. Ça donne une idée de son flair. *In fine*, Jacques Sadoul a été, à mon sens, un des premiers véritables journalistes à traiter des comics en France (bien que ce rôle ait été depuis éclipsé par ses autres aventures éditoriales). Ces dernières années, retiré, il avait tout le loisir pour classer son imposante collection. À l'occasion, il lui arrivait encore de poster sur les réseaux sociaux le scan d'un de ses vieux **Flash Comics** des années 1940. Il me semblait impossible de débuter ce numéro de **Comic Box** sans saluer la mémoire de celui qui fut, avec brio, un défenseur des comics... alors que la plupart d'entre nous n'était même pas né.

Peut-être que, dans l'au-delà, il y a un petit vieux, une sorte de Saint-Pierre portant les clefs du Paradis. Ou bien, pour mieux correspondre à l'amateur éclairé de SF, peut-être que Sadoul sera plutôt reçu par un extra-terrestre, grand archiviste d'un immense vaisseau. J'ai cependant du mal à imaginer autrement la scène : l'étranger mystérieux détachant une partie de son trousseau pour la lui tendre en lui disant : « *Le mieux, c'est que je vous donne carrément la clé de la bibliothèque...* ».

Xavier Fournier
Rédacteur en chef

*** En fait, Serge Gainsbourg utilisait déjà le terme de "bulles" dans plusieurs chansons antérieures au livre de Sadoul.**

COMIC BOX #81

Rédaction : FULL FX, 38 rue de Malte 75011 Paris.
Tél. : 01 43 20 43 01
Rédacteur en chef : Xavier Fournier (xfournier@comicbox.com)
Rédacteur en chef adjoint : Lise Benkemoun (lisebenkemoun@comicbox.com) - **Rédacteurs :** Pierre Bisson (pierre@FullFx.biz), Zemo (zemo@comicbox.com), Digitalyn, Bernard Dato, Anne-Sophie Peyret, .
Secrétariat de rédaction : Gabrielle Comhaire.
Our Man@Panini : Matteo Lasso.
Spirit of the PAO (le clan des rédacteurs-graphistes) : Pyro, Izod.
Couverture : Charlie Adlard.
Publicité : Denis Velardocchio/Veltacom Tél. : 06 12 06 68 74.
Remerciements : Dominique Maisons, CB Cebulski, A.J. Fierro, Thierry Mornet, Sébastien Dallain, Walter De Marchi, François Hercouet, Jean-Michel Ferragalli, Thomas Beaufils, Emmanuelle Klein, Adeline Fontaine, Thierry Gaubert, Frédéric Molleriac, Alex Segura, Laurent Nucera, Louise Rossignol, Fanny Blanchard.

Éditeur : PANINI FRANCE - Z.I. Secteur D-BP 79 - 06705 ST-LAURENT DU VAR CEDEX - Tél. : 04 92 12 57 57 / Fax : 04 92 12 57 58.
Directeur de la publication : Alain Guerrini - **Directeur délégué :** Sébastien Dallain - **Comité de direction :** Alain Guerrini, Henri Fumet, Sébastien Dallain - **Directeur éditorial européen :** Marco Lupoi - **Rédacteur en chef Panini comics :** Walter De Marchi - **Responsable marketing opérationnel :** Magalie Brutin - **Coordinatrice commerciale :** Valérie Bryndza - **Contrôleur de gestion :** Jérôme Tassel - **Relations médias :** Pauline Giovanolla.

Abonnements : PANINI France – Service Abonnement - BP 321 - 27933 GRAVIGNY Cedex - Adresse mail : paniniFrance@dinexis.com Tél. : 02 32 29 18 80 - Abonnement France Métropolitaine pour 1 an (6 numéros) : 30 euros. Abonnement France Métropolitaine pour 2 ans (12 numéros) : 50 euros.
Impression : Canale Printing S.p.A. Via Liguria, 24 - 10071 Borgaro Torinese (Italie) - **Reassort :** OPTIMIS CONSEIL - Tél. : 09 75 43 30 09 - Email : contact@optimis-conseil.fr.
Commission paritaire : 0916 K 78368 - **ISSN :** N° 1288-9351 - Dépôt légal à parution. Imprimé dans l'UE.

CRÉDITS COUVERTURE : ™ & © 2013. DC Comics. All Rights Reserved. Used with Permission. CRÉDITS INTÉRIEURS : tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés. COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun. Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky. © PANINI FRANCE pour l'édition française. Tous droits réservés. Reproduction interdite.

www.comicbox.com

#81 MARS - AVRIL 2013

AVENTURES INTÉRIEURES

LA BD INÉDITE

Au XVIIIe siècle, qui protégeait l'Amérique et la démocratie ? Captain America ! Mais quel est le lien de ce héros avec celui que nous connaissons ?
© DC COMICS

06 LE COMIC-BOOK DÉCRYPTÉ
Et si on vous proposait de retrouver Alan Davis à nouveau scénariste, le temps d'une promenade dans l'univers Marvel avec Daredevil, Wolverine et les Fantastiques ? Et si, en plus, ce même Alan Davis en profitait pour ramener certaines de ses propres créations pour répondre à des questions depuis longtemps en suspens ?

08 EN DIRECT DE FRANCE : COMICS DIGITAUX, L'INVASION ?
Les principaux acteurs américains de la BD numérique débarquent en France. Mais pour y faire quoi ? Que vont-ils proposer aux lecteurs francophones ? Le digital peut-il remettre en cause l'équilibre des comics tels qu'ils sont actuellement diffusés en France, sur papier ? Perspectives...

10 ENTRETIEN AVEC CHARLIE ADLARD
Alors que le tome **#17** de **Walking Dead** vient de paraître en France, le dessinateur britannique de la célèbre série nous a accordé un entretien au cours duquel il est revenu sur son travail et sur le succès qu'il partage avec le scénariste Robert Kirkman, ainsi que sur ses autres projets. Il livre par ailleurs son point de vue sur la série télé et son autre passion dans la vie... la musique ! Rencontre avec un artiste complet.

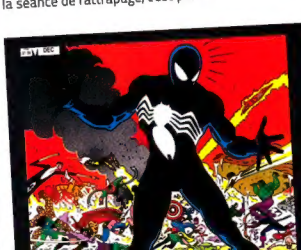
15 LE HÉROS OUBLIÉ : WALKING DEAD
Allons bon ! Les petits gars (et filles) de **Comic Box** ont pété les plombs. Les voici qui tenteraient de vous faire croire que **Walking Dead** est un comic-book méconnu ?! Et puis quoi encore ? À moins que... À moins que Robert Kirkman n'ait pas été le premier à y penser ? Découvrez un **Walking Dead** qui affiche 15 années de plus au compteur !

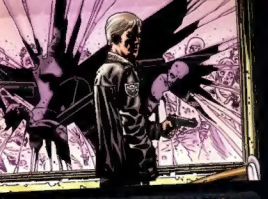
16 SECRET WARS, À LA GUERRE COMME À LA GUERRE
Il ne s'écoule plus un an sans qu'on ait droit à un crossover massif dans l'univers Marvel. Mais il fut un temps où ce n'était pas la norme. Tout restait à écrire et, un jour, Jim Shooter a lancé le Beyonder sur l'univers Marvel. Sans forcément faire plaisir à ses principaux auteurs. **Secret Wars**, c'était aussi la guerre dans les coulisses, entre luttes d'influence et petits coups bas...

24 ENTRETIEN AVEC NICK BRADSHAW
Rencontre avec le dessinateur en charge du titre **Wolverine & les X-Men** (que vous pouvez retrouver en VF dans la revue **Wolverine**). De son début de carrière chez Dynamic Forces à l'arrivée de l'artiste sur le titre Marvel, puis sa collaboration actuelle avec Jason Aaron. Nick Bradshaw explique tout... et même les raisons qui ont failli lui faire jeter l'éponge...

28 GREG CAPULLO : IMMERSION DANS LE SENSIBLE
Architecte graphique de la réussite actuelle du **Batman** de Snyder, Greg Capullo ne se contente pas de dessiner de belles images. Il tient à ce qu'elles aient un sens, une émotion. Ses pages véhiculent des ambiances, des sentiments et des forces. Une narration très technique qu'il nous a paru intéressant d'explorer plus en détails. Bernard Dato est rentré heureux de cette immersion !

32 JUDGE DREDD : HOMME DE LOI
Dredd, le dernier film consacré au célèbre héros anglais, sort en DVD. Des rééditions de l'intégrale de ses aventures, publiées à l'origine dans les pages de 2000AD, sont en cours de parution chez Soleil. Mais êtes-vous sûr de bien connaître les origines de ce personnage au tempérament de feu ? Vous êtes resté bloqué à l'interprétation qu'en a donnée Sylvester Stallone ? Pas de panique, la séance de rattrapage, c'est par ici !





10 ENTRETIEN AVEC CHARLIE ADLARD

20 L'ART DE GREG CAPULLO

64 FLASH GORDON

36 LA BD : CAPTAIN AMERICA : SENTINEL OF LIBERTY

Qui défendait les USA bien avant la Seconde Guerre mondiale ? Un patriote armé d'un bouclier qui semble très familier. Captain America aurait-il des secrets de famille ? Pas après que vous avez lu cette histoire, tirée des épisodes **#6** et **#7** de **Captain America : Sentinel of Liberty**, parus aux États-Unis en 1999.

60 ENTRETIEN AVEC SZYMON KUDRANSKI

Szymon Kudranski est un artiste polonais qu'en France on connaît plus spécialement pour ses **Spawn**. Mais il œuvre aussi à l'occasion chez DC dans l'univers de Batman (**Detective Comics**)...

64 FLASH GORDON : L'HÉRITAGE

Si Alex Raymond s'était foulé le poignet le matin où il a co-créé son Flash Gordon, vos comics feraient aujourd'hui une triste mine ! On vous explique pourquoi il est essentiel de connaître et de reconnaître certains personnages de la série.

70 ENTRETIEN AVEC JEROME OPEÑA

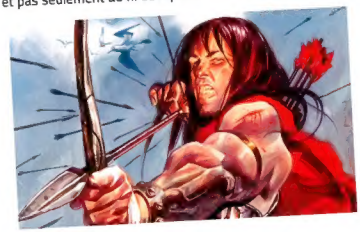
L'artiste philippin est l'un des dessinateurs fétiches du scénariste Rick Remender, connu pour avoir collaboré avec lui sur des séries comme **Fear Agent**, **Punisher**, **Deadpool** ou encore **Uncanny X-Force**. Sous son trait, chacune de ces séries dégage une atmosphère singulière.

74 WHO'S WHO

On profite de cette nouvelle formule pour aménager quelques broutilles, mais surtout pour vous proposer cette nouvelle rubrique qui va à chaque fois vous présenter une personnalité essentielle des comics, même si on ne se souvient pas toujours pourquoi. Tiens, Otto Binder, ça vous parle ?

76 PREVIEW : CONAN

Par Crom ! Le plus célèbre des barbares est de retour ! Voici un aperçu de cette nouvelle interprétation des aventures épiques et musclées du guerrier. Le tout scénarisé par Brian Wood et dessiné par Becky Cloonan. C'est une tuerie... et pas seulement au fil de l'épée !



LEXICOMICS

Les comics ont leur jargon. Pour les non-initiés comme pour ceux qui veulent rêviser, voici un petit lexique...

Comic book « Bande dessinée » en anglais. Désigne l'objet. Par extension, les comics (au pluriel, parce qu'on ne dit pas UN comics mais un comic !) désignent la bande dessinée américaine.

Creator-owned Une série dont l'auteur (et non l'éditeur) possède les droits et les personnages.

Crossover Aventure impliquant plusieurs personnages issus de séries diverses et généralement publiée dans ces différentes séries.

Fill-in Se dit lorsqu'un artiste en remplace temporairement un autre sur une série, pour permettre à cette dernière de sortir dans les temps.

Golden-Silver Age Comics parus avant 1956 (Golden) et entre cette date et la fin des années 1970 (Silver).

Mainstream Courant majoritaire de l'industrie des comics. Dans la pratique, désigne Marvel, DC et Image par rapport aux autres studios « indépendants ».

One shot Littéralement, « un coup ». Désigne une histoire complète, en dehors des séries régulières.

Ongoing Se dit de séries régulières, à priori non limitées dans le temps, par opposition aux mini ou maxi-séries.

Relaunch Pratique éditoriale consistant à relancer une série à partir du numéro 1.

Rough Esquisses ou crayonnés.

Sidekick Jeune équipier d'un super-héros plus connu (ex : Robin, Bucky, etc.).

Sketchbook Carnet de croquis d'auteur.

Spin-off Série dérivée de la mythologie d'une autre (ex : une série dédiée à Robin est un spin-off de Batman).

Story-arc Cycle d'épisodes formant une histoire complète au sein d'une série mensuelle.

Storytelling Narration, mise en scène.

Self-contained Épisode qui se suffit à lui-même, qui n'est pas à suivre.

Tie-In Événement/action/série en rapport avec un(e) autre.

LE JOURNAL DU FAN

82 DIGITAL COMICS

Quand la Nouvelle Star se décline avec des candidats auteurs de webcomic...Toujours intéressé par les écoles de sorciers ? Mais aussi l'histoire hot de Banzai Girl !

83 MEDIA BUZZ

On en sait un peu plus sur le nouveau **Sin City**, la sortie DVD de la première saison de **Grimm** et du **Dark Knight Returns Part 2**.

84 MONDES PARALLÈLES

Les super-héros comme sujet de philo avec Ollivier Pourriol. Spotlight sur Herik Hanna, le scénariste de **Bad Ass**. L'initiative Powerless. Un programme chargé !

86 MATCH DE BOX

Le courrier fait partie des éléments incontournables qui font vivre le magazine. N'hésitez donc pas à nous envoyer vos questions, ainsi que vos avis. Prenez votre plus belle écriture ou à vos claviers. On n'attend que ça !

88 CULT CORNER

Tony Stark revient avec un atelier de bricolage bien fourni, Carol Danvers expose fièrement son nouveau costume, tandis que les Avengers construisent leur Quinjet en Lego®.

90 GUIDE DE LECTURE

Hellboy affronte une ultime apocalypse... **Hero Corp** débarque en version BD ! On part découvrir un amour interdit dans **Saga**. Et pendant ce temps-là, ça continue de se chamailler du côté d'**Avengers vs. X-Men** ou de la Justice League. On a les noms !

94 DERNIÈRES NOUVELLES

Brian Wood et Olivier Coipel sur **X-Men** avec une équipe 100 % féminine. La polémique autour du départ puis du retour de Gail Simone sur **Batgirl**. Une suite pour **Spider-Men** ? Et la palme du titre le plus racoleur pour Joe Casey !

98 DOCTEUR PSYCHO

Les super-héros sont-ils des geeks ? Si vous avez répondu par un oui ou un non massif, vous avez tout faux ! Car l'art de la référence populaire obéit à des lois obscures. Pourquoi Spider-Man peut-il faire référence à **Walking Dead** mais, dans le même temps, rester muet quand un nouvel iPhone sort ? C'est la faute au Minitel. Enfin... C'est tout comme !

MARVEL TOP #9

DÉCRYPTAGE

CLAN DESTINE

SCÉNARIO ET DESSINS D'ALAN DAVIS
SORTIE : MARS 2013 - PANINI COMICS

CHAQUE BIMESTRE, UN COMIC-BOOK EST DISSÉQUÉ PAR LA RÉDACTION. DE QUOI S'AGIT-IL ? COMMENT EN EST-ON ARRIVÉ LÀ ? TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR UN COMIC-BOOK SANS JAMAIS AVOIR PENSÉ À LE DEMANDER.

1

UNE FAMILLE PAS ORDINAIRE

1994, le Britannique Alan Davis (**Captain Britain**, **Excalibur**...) lance chez Marvel le Clan Destine, un délicieux cocktail d'action super-héroïque décomplexée. Réalisant qu'ils font partie d'une famille où chaque membre, depuis les Croisades, possède un pouvoir différent, les jumeaux Rory et Pandora entraînent alors leurs frères et sœurs dans une carrière super-héroïque. Le grand frère Walter est contre. Même s'il a tendance à se transformer à l'occasion en un colosse bleu, il préfère se faire oublier. C'est peine perdue avec Rory et Pandora, qui veulent absolument enfiler des masques et des costumes pour aller défendre la veuve et l'orphelin tout en rencontrant si possible leurs collègues, les autres héros de l'univers Marvel. Malheureusement, Davis est finalement obligé d'abandonner la série et elle périclite. L'auteur aura beau faire d'autres tentatives, le Clan Destin n'a jamais décollé, laissant quelques questions sans réponses, en particulier l'identité du mystérieux Vincent.

3

VINCENT QUI ?

Parmi les autres héros de la famille Destine, en plus de Walter, Rory et Pandora, on comptait la télépathe Kay, Samantha (qui peut manipuler une sorte de substance métallique) et Dominic, un bondissant personnage dont les sens sont hypersensibles. Il y avait aussi quelques autres frères et sœurs occupant des rôles mineurs dans la série, mais il y avait surtout Vincent, dont l'ombre planait sur le titre pratiquement depuis le début et dont la tombe trônait au fond du jardin. C'était le frère qui avait mal tourné, celui que tout le monde craignait, que tout le monde pleurait. Mais qui était donc Vincent et qu'avait-il donc fait pour laisser une marque si terrible sur sa famille ? Comme dans les histoires de super-héros, on aurait pu s'attendre à le voir revenir, si Clan Destine avait été une série régulière, produite sur la durée. Les personnages n'ayant droit qu'à de rares mini-séries, on n'en savait pas plus sur le terrible Vincent...

2

ALAN EST DANS LA PLACE

2012, Marvel utilise depuis quelques années les services d'Alan Davis comme dessinateur, mais plus comme scénariste. On le retrouve sur des séries comme **Captain America**, où il ménage un sentiment d'aventure sans forcément s'égarer dans quelque chose de trop noir. Mais on ne donne plus la parole à Alan Davis le scénariste et ça, c'est un vrai gâchis, sachant à quel point le monsieur est talentueux et inspiré. Et lui ne rêve que d'une chose... Explorer encore et toujours ses créations, les membres du Clan Destine. Mais la dernière mini-série, en 2008, est passée relativement inaperçue (une injustice totale). Comment ménager la chèvre et le chou ? En ouvrant les autres séries aux pérégrinations de la famille Destine. D'où une saga qui s'étend sur trois annuals d'autres héros où Alan Davis, de retour aux manettes, peut aller, enfin, au fond de son intrigue.

4

LA CONFRONTATION ENTRE DEUX ÉPOQUES

Les comics qui virent au maussade vous désespèrent ? Alan Davis est votre homme puisque cette suite d'épisodes lui permet de retrouver un certain parfum de Silver Age (bon, c'est moins flagrant sur Wolverine qui n'existait pas à l'époque, c'est certain). Scénaristiquement on retrouve un peu la même tonalité qui anime le Daredevil de Mark Waid, à plus forte raison quand Davis ramène un très ancien adversaire robotique. Magie du Silver Age, encore, dans la camaraderie entre la Chose et la Torche. Et finalement, toute la raison de Wolverine d'être là est de jouer le contre-champ. Vous vous en doutez, Logan, lui, veut régler les choses à sa manière, c'est-à-dire en sortant les griffes. Cette saga de Davis, c'est un peu la magie des comics des années 1960 jusqu'au début des années 1980 qui revient à dire : « *Hé oh, mollo, on est là pour prendre du bon temps !* »

5

LE RETOUR

À l'évidence, les tombes dans les comics sont faites pour être réouvertes. Quand celle de Vincent est ravagée, ses frères et sœurs sont pris d'un sentiment étrange. D'un côté, ils seraient heureux de le retrouver. Mais de l'autre, s'il est revenu, il est tout simplement trop dangereux pour être laissé dans la nature. Kay, Dominic et les autres se mettent donc sur sa piste. L'astuce de Davis pour le coup, pour n'égarer personne, c'est de laisser une large place au point de vue des héros classiques de Marvel, qui font la connaissance de la famille Destine. Quitte à traverser l'espace-temps pour découvrir eux-mêmes le pourquoi du comment un de ses membres a pu aussi mal tourner. Et, avec un sentiment humaniste manifeste, Davis se garde bien de trancher, de séparer le blanc et le noir, le bien et le mal. Du coup, la saga a un goût délicieusement doux/amer au fur et à mesure qu'on découvre un Vincent qui ne ressemble pas du tout à ce qu'on pouvait attendre.

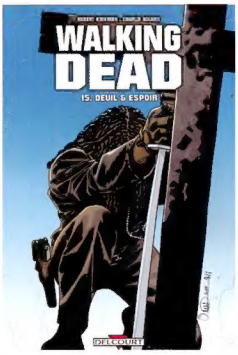
VERDICT

En admettant que vous ne connaissiez pas le Clan Destine, on peut imaginer votre inquiétude. Quoi ? Des personnages qui ont déjà des années d'histoire derrière eux ? Qui reviennent pour résoudre une énigme remontant à 1994 ? Vous avez peur de ne rien y comprendre... Et vous avez tort ! Pour peu que vous connaissiez des héros comme les Fantastiques, Daredevil et Wolverine (et avouez quand même qu'il y a plus inconnu que ces personnages), vous vous orienterez sans problème dans ce **Marvel Top #9** qui respecte les environnements d'origine et vous donne tout ce qui est nécessaire pour comprendre le fonctionnement du Clan Destine, en trois chapitres qui forment un tout, et qui, dans cette version française, ont été judicieusement réunis dans une seule publication. Au pire, vous risquez de vouloir en découvrir plus sur le Clan Destine de Davis ! Et ce ne serait pas un mal !

COMICS DIGITAUX : L'INVASION ?

DEPUIS QUELQUES ANNÉES DÉJÀ, LE MILIEU FRANÇAIS DE LA BD SE POSE LA QUESTION DE LA CONQUÊTE DU MARCHÉ DIGITAL. MAIS QU'EN EST-IL PLUS PRÉCISÉMENT DES COMICS EN VERSION FRANÇAISE ? APRÈS DES FÊTES DE FIN D'ANNÉE OÙ LE PÈRE NOËL A EXPLOSÉ LES SCORES EN TERMES DE DISTRIBUTION DE TABLETTES, DEUX GROSSES SOCIÉTÉS AMÉRICAINES LORGNENT SUR L'EUROPE ET PLUS PRÉCISÉMENT SUR LA LANGUE FRANÇAISE. LES HABITUDES VONT-ELLES CHANGER ?

Branle-bas de combat cette année à Angoulême. Les Américains de ComiXology ont officiellement débarqué avec l'objectif affiché de traiter avec les éditeurs européens. ComiXology, c'est la grosse plateforme de diffusion de comics aux USA. Classée parmi les trois applications les plus rentables sur iTunes en 2012, ComiXology affiche 100 millions de téléchargements de comics, excusez du peu. C'est là que la majorité des lecteurs américains de comics digitaux vont se servir chaque mercredi, à l'heure des sorties. Au premier abord, cependant, le lecteur de comics pensera que tout ça est un peu loin de lui... Une simple question de business, un concurrent en plus pour les solutions françaises déjà installées comme Izneo ou Ave Comics, qui viendra leur disputer la distribution des albums franco-belges sur tablette. Pas forcément. Mais David Steinberger, le PDG de ComiXology, annonce d'abord la partie visible de son approche qui est de propulser le matériel français vers les USA : « *Il y a beaucoup de contenu de qualité en France et nous voulons réunir autant d'éditeurs français qu'il sera possible de le faire. Le premier a nous rejoindre est le groupe Delcourt, avec la version française de* **Walking Dead**, *mais aussi l'intégralité des catalogues Delcourt, Soleil et Tonkam* ». La mise à disposition de la version française de **Walking Dead** sur Comixology montre que, de ce côté-là aussi, les choses bougent et que la BD européenne n'est pas la seule concernée. Car, quand on regarde le côté immergé de l'iceberg, on se rend compte que le marché des comics traduits est lui aussi concerné depuis quelques mois. Fin 2012, une autre société américaine, iVerse Media, a signé des contrats exclusifs avec Marvel et Archie lui assurant les droits digitaux des versions internationales (c'est-à-dire non anglaises). Parmi les langues annoncées ? Le français. iVerse Media n'était pas à Angoulême, mais le directeur du business et du développement, Steve May, n'a pas laissé de place au doute en répondant à nos questions : « *L'accord veut bien dire qu'il y aura des comics digitaux Marvel et Archie disponibles dans plusieurs langues à travers le monde, y compris la France. Les fans français de Marvel et Archie peuvent s'attendre à voir arriver ces versions traduites très bientôt* ». De son côté, David Steinberg confirme que ComiXology va également aller dans ce sens : « *La version française de Delcourt pour* **Walking Dead** *n'est que la première licence que nous allons exploiter dans ce sens. Nous allons respecter le format original de l'édition française en vendant la série en volumes, pas en épisodes mensuels, nous rendrons chaque nouveau volume disponible le même jour que la sortie de la version imprimée, comme nous l'avons fait pour le tome 17, dès la fin janvier* ». Du côté d'iVerse Media, on joue également la concertation : « *La date de sortie est toujours décidée en concertation avec les éditeurs avec qui nous travaillons. Il est très important de s'assurer que les deux versions se complètent* », explique Steve May.



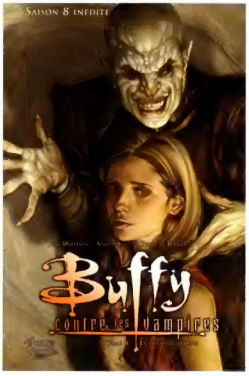
JUSQU'OÙ IRA LA VF ?

Tout ça, c'est bien gentil diront certains lecteurs amoureux du format traditionnel, qui préfèrent le contact du papier. Au demeurant, la présence de versions digitales ne va changer leur quotidien. Sauf qu'il existe des pistes de réflexion qui intriguent. Par exemple, le digital faisant disparaître l'étape de l'imprimerie, il ne reste plus que la traduction, qui peut être réalisée dans certains cas assez rapidement. En clair, les comics digitaux pourraient - un jour - faire disparaître tout délai entre la version américaine et la version française, un peu à la manière des VOD de séries américaines disponibles en VF sous-titrée le lendemain de la diffusion aux USA. Techniquement, c'est déjà possible. Et David Steinberger ne le conteste pas, même s'il prend du recul : « *Dans le futur, pourquoi pas ? Le digital permet d'envisager beaucoup d'opportunités. Dans l'immédiat, cependant, nous pourrons seulement rendre le contenu français disponible au fur et à mesure que des éditeurs comme Delcourt le publient, tout comme aux USA nous nous synchronisons avec le planning de l'éditeur* ». L'autre cas de figure concerne les séries pour lesquelles il n'y a pas d'éditeur en France (comme c'est le cas pour Archie). Le digital, qui ne représente pas les mêmes coûts fixes, pourrait-il permettre d'importer des séries comme **Savage Dragon** qui ne peuvent pas fonctionner sur le marché "physique" de la BD ? Tout dépendra pour le coup de la volonté de

l'éditeur américain nous confirme Steve May : « *Notre but est de rendre le plus de comics disponibles en français, mais nous le ferons toujours selon ce que nos partenaires de l'édition veulent faire* ».

RÉACTIONS LOCALES

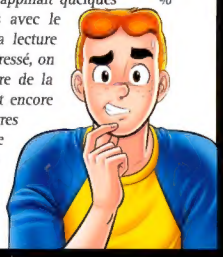
Parmi les éditeurs traditionnels de comics en France, Panini a, depuis quelque temps déjà, pris l'initiative avec la création de Panini Digits. La plateforme a été mise en place - dans les pays où elle est active - avec les titres que la société a pu négocier pour ce support, c'est-à-dire essentiellement du creator-owned (**Kick-Ass**) ou du Dark Horse (**Buffy, Conan...**). Un changement de donne qu'assume Walter De Marchi, le rédacteur en chef de Panini Comics France. « *C'est vrai que, maintenant, c'est quelque chose qu'on cherche à installer dès qu'on discute de l'acquisition d'un nouveau titre.* » À la mise en place d'Urban Comics l'an dernier, l'éditeur naissant ne cachait pas qu'il s'intéressait déjà à l'idée de publier des comics digitaux en français d'après les licences dont il disposait. Pour l'instant, rien n'a bougé. Mais l'idée est encore dans les tuyaux, comme l'explique Pôl Scorteccia, le directeur d'Urban : « *Nous sommes encore en discussion avec DC à ce sujet, mais je ne crois pas non plus qu'il faut précipiter les choses* ». Les deux responsables français se rejoignent en effet sur un point : temporiser les choses. Walter De Marchi est très pragmatique sur ce point : « *Honnêtement, c'est important pour nous d'être présents sur ce marché et nous y allons parce que tout le monde sait, qu'à terme, des choses se passeront de ce côté-là. Mais sans doute pas à court terme. Pour nous, Panini Digits, c'est surtout un service. On met à disposition ces comics pour nos premiers lecteurs qui utilisent des tablettes. Mais vu le petit marché que ça représente... D'ailleurs, dans tous les pays européens où nous faisons l'expérience, c'est la même chose. Ça commence petit. Il est évident qu'aujourd'hui, quand on va sur le digital, il ne s'agit pas de faire de l'argent. C'est plus un investissement sur le long terme. Peut-être une manière de s'adresser à des gens qui ont des habitudes de lecture différentes. Mais ça reste de la prospective* ». D'autant qu'en France, les lecteurs des kiosques restent habitués à l'anthologie, format instauré par Lug à la fin des années 1960 ; le public a droit à plusieurs séries américaines réunies en un seul titre. Et ça, pour l'instant, ce n'est pas dans les habitudes du digital. Un regroupement que David Steinberger découvre : « *Oui, j'ai vu ça. C'est un format intéressant. Je trouve que le regroupement de quatre épisodes fonctionne bien dans certains cas. Mais dans d'autres, je pense que ce serait mieux de proposer quatre histoires de la même série d'un coup. J'en reviens au fait que notre manière de proposer les titres, de déterminer le prix et le format dépendra de l'éditeur. Par ailleurs, il y a des lois propres à la France qui limitent la flexibilité de prix* ». Il existe entre les USA et la France une autre différence fondamentale : le réseau. En Amérique, les comics ont disparu des kiosques depuis de nombreuses années, jugeant plus rentable de se tourner exclusivement vers les comic-shops. Aussi, des éditeurs comme DC, Marvel ou Image peuvent espérer toucher des acheteurs potentiels qui habitent parfois à des heures de trajet du comic-shop le plus proche. Ces dernières années, les comics digitaux ont représenté une rentrée supplémentaire, pouvant égaler plus de 10 % des ventes de certaines versions papier. En France, les habitudes sont différentes et le kiosque reste présent. N'y aurait-il pas alors un risque que les ventes digitales viennent concurrencer celles de la presse, que le nouveau support ne soit pas 5 ou 10 % de ventes en plus, mais bien prises à celles qui existent ? Une perspective qui n'aurait rien d'heureux dans un contexte de crise où la presse est déjà fragilisée.



UN RENFORT OU UNE CONCURRENCE ?

Pour l'heure, la perspective n'effraie pas trop les éditeurs les plus présents en kiosques, comme Panini et Urban. Walter De Marchi s'en tient à son expérience sur ce qui existe déjà : « *Ça ne change pas tellement la situation, parce qu'on s'adresse à un public qui lit, mais qui collectionne également. En Europe, le public des comics est peut-être encore plus attaché à ça. Je vois mal les lecteurs existants basculer massivement vers le digital* ». L'argument est d'autant plus valide qu'il en amène un autre. Dans le digital, que ce soit la musique ou la BD, l'utilisateur n'achète pas véritablement l'équivalent numérique de l'objet, mais un droit d'utilisation. Dans le cas d'une collection de BD, et sans parler spécialement de spéculer, son propriétaire peut au moins espérer la revendre un jour en cas de coup dur ou la transmettre à son entourage. Avec le comic digital, on paie pour un droit de consultation. Inversement, l'avantage des comics digitaux est qu'ils ne prennent pas de place, ne nécessitent pas trois étagères pour ranger dix ans de lecture. Pôl Scorteccia reste convaincu qu'il se passera du temps avant que le digital détrône le papier : « *Si vous me disiez que le digital va prendre 50 % des ventes, je tremblerais. Mais il faut garder la tête froide, même si le digital grappillait quelques %. D'ailleurs, c'est déjà le cas avec le piratage. Je pense que si la lecture sur tablette a beaucoup progressé, on n'en est pas encore à l'heure de la révolution. Mes enfants vont encore à l'école en emportant des livres de classe. C'est un signe que le papier reste encore dans les habitudes !* ».

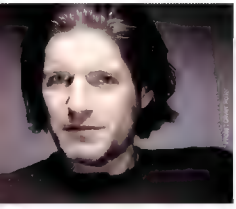
X.F.



INTERVIEW ■ CHARLIE ADLARD

À LA VIE, À LA MORT

The Walking Dead ™ & © 2013 Robert Kirkman, LLC.



LA DÉFERLANTE WALKING DEAD NE FAIT PAS MINE DE FAIBLIR. DEVENU LE COMIC-BOOK LE PLUS LU EN FRANCE ET LE NAVIRE AMIRAL D'IMAGE COMICS AUX USA, PORTÉ PAR UNE SÉRIE TV À SUCCÈS, LE MONDE DU SCÉNARISTE ROBERT KIRKMAN ET DU DESSINATEUR CHARLIE ADLARD (SUCCESSEUR DE TONY MOORE) EST TOUT... SAUF MORIBOND. L'ARTISTE VIENT D'AILLEURS DE PASSER LE CAP DE SON CENTIÈME ÉPISODE... ET NOUS DONNE QUELQUES NOUVELLES DE PASSENGER, AUTRE PROJET EN COLLABORATION AVEC KIRKMAN.

REPÈRES

> Ses séries phares :
- Green Lantern/Green Arrow
- Batman : Gotham Knights
- Walking Dead

Delcourt publie ce mois-ci le tome 17 de Walking Dead (correspondant à l'épisode #100 de l'édition américaine), marqué par la disparition d'un des héros. Quand un des héros meurt comme ça, vous en parlez au préalable avec Robert Kirkman ou c'est une surprise pour vous ?

Bonne question... La plupart du temps, lorsqu'un personnage de premier plan va mourir, Robert m'en parle d'abord et nous en discutons ensemble, même si c'est dans le script que tout se met en forme. Là, en fait, un autre personnage (dont je ne dévoilerai pas le nom pour ménager les lecteurs français), meurt deux numéros avant le **#100**... Et je ne m'y attendais pas du tout ! C'est en lisant le script que je l'ai découvert (rire) ! Ça m'a beaucoup plus choqué que la mort principale du **#100**, parce que c'était tout à fait imprévu ! Robert m'a expliqué plus tard que la raison pour laquelle il ne m'avait pas parlé de cet autre décès était... Qu'il n'y avait pas pensé lui-même avant d'écrire le scénario ! Robert sent toujours le bon choix à faire. Finalement, comme il a l'habitude d'écrire, le scénario évolue pratiquement tout seul, de manière organique. Je pense que c'est un très bon exemple d'une scène qui s'est imposée à Robert. Vous savez, il sent la tournure que prennent les événements, qu'un personnage doit mourir etc. Ça a été un moment très intéressant... Pour moi cette mort a été bien plus éprouvante que celle dont tout le monde parle.

Avec toutes les morts qu'il y a déjà eu... Vous avez sans doute déjà dû dire adieu à certains de vos personnages préférés, non ?

Euh... C'est effectivement un peu dommage d'en finir avec de bons personnages mais cela fait partie du travail sur **Walking Dead**. Lorsqu'on s'est lancé nous le savions. C'est ainsi que le titre fonctionne, et qu'il va continuer à le faire. Ça ne changera pas. Les personnages principaux vont mourir les uns après les autres. Comme dans la vie, finalement. Donc, oui, c'est parfois dommage de les éliminer, mais c'est ce qui fait de **Walking Dead** un bon comic-book. L'une des raisons en tout cas... (rire)

Walking Dead, c'est avant tout l'interaction entre les survivants qui prime sur le côté horreur de la série.

La mort, nous y sommes tous confrontés un jour ou l'autre dans le monde réel. Mais celles qu'on voit dans Walking Dead sont plus gore, voire même sadiques. Est-ce qu'il y a quand même des choses que vous refusez de dessiner ?

Oui ! Tout à fait ! L'idée quand nous tuons ces gens, en effet, c'est de rendre la chose aussi déplaisante que possible. Ce n'est pas supposé plaire. Cela dit quand c'est vraiment dérangeant, on joue plutôt sur le hors champ, sur le non vu. On cache quand même un peu de poussière sous le tapis. Ça peut paraître étrange mais, en général, je suis plutôt pudique dans ma manière de dessiner. Ce que je fais, c'est que j'évite de voir la dimension affective des personnages. Quand je lis le scénario, il y a un moment où je me remets du choc éventuel. Puis j'entre dans la phase de réflexion, où je me demande comment mettre les choses en image. Lorsque vous commencez à penser en termes techniques, sur la manière de représenter les choses, vous prenez de la distance. Il faut réfléchir à quelles qualités techniques vous allez faire appel. Donc, en fin de compte, même si j'ai pensé à ces choses et si je les ai représentées, c'est comme si elles étaient dénuées d'émotions. Je suis un peu en pilote automatique. D'ailleurs ça n'a rien de vrai. Ça ne reste que du dessin (rire) ! Vous savez, je peux dessiner aussi bien un tueur fou, un sadique, un meurtre, un démembrement.. que des lapins en peluche. Et il n'y a jamais d'émotion attachée. Je laisse parler la mécanique de dessin (rire).

Mais vous avez des enfants chez vous. Vous leur laissez voir les pages de Walking Dead que leur papa dessine ? Même celles qui n'ont rien à voir avec des lapins en peluche ?

C'est-à-dire... (Rire) Oui, c'est toujours un problème... Ils

grandissent maintenant. Mon aîné a 11 ans. Il n'est toujours pas autorisé à lire **Walking Dead** ou à regarder la série télévisée, mais il sait de quoi ça parle. Il a aperçu des illustrations. D'ailleurs, c'est un sujet de discorde à l'école, parce que là-bas plein de ses copains l'ont déjà vu ! Alors que, nous, nous ne l'autorisons même pas à le lire. C'est assez drôle ! Oui, il y a des moments où mes enfants viennent au studio et peuvent apercevoir ce que je dessine. Dans ces cas-là je dois couvrir la page. Mais, bon, si vous regardez bien... Dans **Walking Dead**, la plupart du temps, disons 90 % des pages, on ne voit que des gens qui discutent. Mes enfants viennent au studio et disent « *Qu'est-ce que tu dessines ?* » mais souvent c'est juste une illustration de personnages qui discutent (rire). Donc ça ne risque rien et je n'ai pas besoin de me cacher (rire).

Deux des "sales gueules" de Walking Dead : le Gouverneur (ci-dessous) et Negan, qui fait figure de "petit nouveau" dans la série mais va vite laisser sa marque.

C'est vrai qu'il y a de moins en moins de zombies à mesure que l'histoire avance. Maintenant, ce sont plus les autres survivants, qui ne sont pas des anges, qui posent problème. Vous ne pensez pas qu'à un moment on risque de s'orienter vers un monde post-apocalyptique à la Mad Max ?

Je vois ce que vous voulez dire. C'est vrai qu'on pourrait s'orienter vers ça dans le prochain arc. C'est clair que **Mad Max** est beaucoup plus extrême que ce qu'on a fait jusqu'ici. Et en même temps... Lę dingue, son gang, et tout cela... Il y a des points de comparaison. Ces derniers temps notre comic-book est plus extrême mais pas au point de **Mad Max**. Nous ne voulons pas nous orienter vers quelque chose de trop irrationnel. Nous tentons de garder cela aussi ancré que possible dans la réalité. Mais oui, c'est un défi intéressant auquel nous sommes confrontés avec les zombies pour l'instant. Parce que Rick et Carl ont déjà dit plein de fois qu'ils ne peuvent survivre à ce monde. Ils sont devenus des pros des combats contre les zombies. Nous devons donc régulièrement trouver une façon de les utiliser pour qu'ils représentent encore une menace. Et c'est devenu de plus en plus difficile. Mais nous maintenons encore le postulat de départ selon lequel finalement les zombies ne sont pas le propos. C'est bien l'humanité le sujet, les frictions aux autres. Nous restons fidèles à cette recette.

Walking Dead est un énorme succès et d'autres projets comics surfent sur la vague des zombies ou des « infectés », comme Crossed, chez Avatar. Comment percevez-vous ces concurrents...

Tout ce phénomène est incroyable. Mais j'en reviens à ce que je disais : je ne crois pas que les gens suivent ces titres par amour des morts-vivants. Je pense que cela tient plus au fait que ce sont des histoires qui touchent à l'humanité. En dehors des monstres, rien ne se déroule comme il faudrait, et je pense que c'est pour cela que ces séries fonctionnent. Il ne s'agit pas de s'intéresser aux zombies comme personnages. Ce ne sont d'ailleurs pas des gens très intéressants (rire) ! Le zombie c'est une enveloppe qui se traîne. Il n'est pas doté de personnalité. Ce serait très difficile à renouveler si cela dépendait d'eux. Je pense que l'astuce, c'est de dépasser le monstre, de s'intéresser à l'homme, à l'état du monde... Et bien sûr, le succès de la série TV apporte d'avantage de visibilité à notre bande dessinée, on ne va pas se mentir ! Le comic-book faisait de très bons scores avant même la sortie de sa version télévisée. Avant la diffusion de la série, Image Comics écoulait quelque chose comme 45 000, 40 000 numéros... La série télévisée elle, est suivie chaque semaine par des millions de téléspectateurs Donc, oui, c'est un nouveau public potentiel, et bien évidemment, si nous pouvons récupérer une fraction de ce public, on ne va pas dire non ! Les gens ont vu le générique et les crédits expliquant que c'est issu d'un comic-book etc... Si une partie d'entre eux se met à nous lire, les chiffres peuvent facilement doubler. C'est d'ailleurs ce qui s'est passé. On ne peut pas nier que ça a joué un rôle dans le succès actuel du comic-book.

Vous venez de passer le cap du centième épisode que vous avez dessiné pour la série. Pas de signe de lassitude ? Vous vous voyez travailler dessus 100 épisodes de plus ?

Je pense que c'est faisable de tenir au moins jusqu'au **#200** ! Robert et moi avons toujours vu cela comme quelque chose qu'on pourrait poursuivre aussi longtemps que nous le voudrions. Du moment qu'aucun d'entre nous ne voit de raisons d'arrêter, que l'envie est là... Le public aussi semble vouloir qu'on continue, si on en croit les chiffres de ventes. Il n'y a donc pas de raisons que ça s'arrête...

Êtes-vous allé sur le tournage de la série, ou avez-vous travaillé de quelque manière que se soit comme conseiller sur les aspects visuels par exemple ?

Non. Je n'ai jamais travaillé sur la série TV... J'ai juste visité le plateau de tournage à deux reprises. Ils ne m'ont pas proposé de m'impliquer. D'ailleurs ce n'est pas quelque chose que j'ai envie de faire. Si je m'implique, je vais devoir m'éloigner du comic-book. Je ne pourrais pas assurer les deux de front. Je pense qu'une des grandes forces de **Walking Dead** est qu'il paraît régulièrement. Je ne serais pas capable d'assurer ce rythme si je travaillais en plus sur la série télévisée. Je serais au maximum de mes capacités créatives, et, vous savez, pour être honnête, la série mensuelle m'a donné assez de récits de ce genre pour toute une vie (rire) ! Je ne veux pas faire d'avantage d'histoires de zombies sur mon temps libre ! Donc j'ai juste décidé de rester à la maison et de profiter des fruits de ce succès (rire) !

Mais vous regardez quand même la série et vous voyez à l'écran des personnages que vous avez créés. Certains d'entre eux, comme Michonne, sont exactement comme dans la BD. D'autres, comme le Gouverneur, sont très différents. Cela vous incite à repenser vos propres designs ?

Pas vraiment. Le fait est que les personnages qui apparaissent dans la série télévisée ont été dessinés bien avant qu'elle ne soit adaptée à la télévision. Donc j'ai déjà l'habitude de les représenter. Bon, c'est vrai, dans le feuilleton, j'ai été un peu choqué par le fait que David Morrissey (le Gouverneur) n'ait pas fait pousser sa moustache, ses cheveux et n'ait pas adapté son look pour mieux ressembler au rôle, mais soit ! Le fait est que le personnage reste proche du comic. Et je pense qu'il va aller en se rapprochant du Gouverneur version bande dessinée. Il est juste visuellement différent, mais finalement pas si éloigné. Nous créons les personnages et la série télévisée choisit de changer leurs caractéristiques de départ pour qu'ils fonctionnent à l'écran. Mais en fait, les personnages fondamentaux sont tels que dans le comic-book. Ils n'ont pas changé Rick pour qu'il soit plus comme Andrew Lincoln ou quelque chose du genre. Mais vous le savez forcément si vous suivez le feuilleton... ou vous devriez (rire) !

Lorsqu'un personnage comme Merle, l'homme à la main coupée, apparaît dans la série, êtes-vous tenté de l'importer dans le comic-book ?

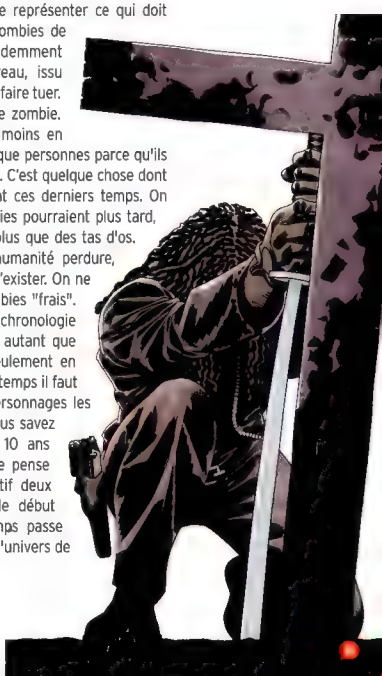
Plein de gens veulent voir des personnages comme Merle ou Daryl, dans le comic-book. Nous avons fait une couverture mensuelle il y a quelques mois et nous avons involontairement induit les gens en erreur sur le fait d'importer Daryl dans la BD. Nous avions fait une illustration de couverture représentant un gars avec une arbalète, mais il s'agit en fait d'un autre ! Nous ne comptons pas ramener l'un des personnages du feuilleton dans le comic-book parce que je souhaite que la série télévisée n'influence en rien la version d'origine. Ce sont deux entités distinctes. La série télévisée a ses propres personnages (ce qui est assez cool) et bien sûr le comic a déjà les siens. La série a tardé à utiliser Tyreese, par exemple. Mais ce n'est pas un problème. Nous créons les personnages, si la série choisit de les utiliser c'est bien... Si ce n'est pas le cas, ça n'a pas vraiment d'importance.

Carl (ci-dessus) est en pleine croissance. Un des enjeux de la série est de savoir ce qu'il va devenir avec l'âge.

Ci-dessous : le Gouverneur, dans les comics, a un aspect louche dès le départ.

Carl grandit, les zombies se décomposent de plus en plus... Travaillez-vous comme ça naturellement ou est-ce une chose sur laquelle vous travaillez consciemment ?

Oui. J'essaye ces derniers temps de les décomposer de manière plus consciente. De représenter ce qui doit naturellement se passer. Les zombies de longue date apparaissent évidemment plus décomposés qu'un nouveau, issu d'un pauvre gars qui vient de se faire tuer. On travaille sur une apocalypse zombie. On s'efforce de les rendre de moins en moins reconnaissables en tant que personnes parce qu'ils sont de plus en plus « cramés ». C'est quelque chose dont Robert et moi parlons vraiment ces derniers temps. On se demande même si les zombies pourraient plus tard, se décomposer jusqu'à n'être plus que des tas d'os. Mais, vous savez, tant que l'humanité perdure, l'épidémie continue elle aussi d'exister. On ne risque pas de manquer de zombies "frais". Le fait est que, concernant la chronologie du comic-book, nous essayons autant que possible de conserver un déroulement en temps réel. Mais dans le même temps il faut être conscient que pour les personnages les choses vont plus lentement. Vous savez que nous allons célébrer les 10 ans d'histoire à leurs côtés mais je pense que d'un point de vue subjectif deux ans se sont écoulés depuis le début de la bande dessinée. Le temps passe beaucoup plus lentement dans l'univers de **Walking Dead**.



Ci-dessus : Judge Dredd vu par l'artiste.

Ci-dessous : il est bien loin le temps de Laurie pour les habitués du comic-book.

Et concernant la croissance de Carl ?
C'est rare en tant qu'artiste d'avoir l'opportunité de voir son personnage grandir. Donc c'est formidable d'avoir à le vieillir alors que le comic-book se poursuit. Mais il en est de même pour les autres héros. Regardez Rick : il commence avec des cheveux courts et juste avant qu'ils arrivent à Washington DC, il les a longs. Puis il se rase, recoupe ses cheveux et il revient maintenant à un look un peu cheveux longs. C'est formidable de jouer avec la chronologie, je ne pense pas que ça a été fait très souvent dans les comics... J'ai essayé de rendre Carl différent de ce qu'il était il y a deux ans dans la série. Dernièrement je l'ai fait grandir d'avantage. Vous savez, c'est un garçon d'à peu près 10 ou 11 ans, alors qu'il avait 8 ou 9 ans quand tout a commencé. Tout ce que j'ai à faire c'est regarder mes enfants, ce n'est pas compliqué (rire) !

Vous travaillez avec un fond sonore en particulier, une "playlist", quand vous dessinez Walking Dead ?
J'ai la radio allumée. C'est bien suffisant. Si j'avais ma propre musique je serais bien trop déconcentré et je commencerais à chanter tout seul (rire). Ce qui n'est pas terrible pour la production ! Mais je n'aime pas travailler en silence. J'ai besoin de quelque chose en fond. Ça a tendance à être la radio, mais ça doit être une bonne station, sinon c'est l'horreur ! Cela me distrairait tout autant (rire). Je suis musicien ainsi qu'un grand fan de musique. J'écoute ma propre musique quand je me repose, dans la voiture ou quelque chose comme ça, quand je peux lui donner toute l'attention nécessaire. Pas quand je travaille.

Avez-vous toujours le temps de jouer de la musique dans votre groupe avec Liam Sharp et Phil Winslade ?
Bien sûr. Oui, je suis toujours dans un groupe. Malheureusement Liam ne joue plus avec nous puisqu'il habite à San Francisco (rire). C'est donc assez compliqué de se retrouver. Mais je joue toujours avec Phil. Nous venons de changer de nom, nous sommes désormais les Cosmic Rays et nous avons deux nouveaux membres. Et je dois dire que tout se passe très bien. L'idée est de finir par enregistrer un album, mais nous faisons cela entre deux projets. Nous sommes très contents... Nous avons enfin réussi à enregistrer 3 chansons que nous avons mises en ligne (rire) ! C'est une chouette distraction qui me change des comics. Je pense qu'on peut appeler ça mon hobby ! Oh mais attendez... Dessiner des comics est aussi mon hobby, c'est juste que c'est devenu ma carrière ! Concernant le groupe, ça a pris un temps fou mais c'est du matériel original.

Robert Kirkman a été très clair sur sa volonté de ne plus vendre son travail aussi bien à DC que Marvel, et avec le succès de Walking Dead c'est tout à fait envisageable. Vous partagez son opinion ?
Oh... Quelle est la bonne réponse à vous donner... Oui bien sûr (rire) ! Je pense que ça n'a rien d'un secret : Robert et moi avons touché tous les deux beaucoup d'argent grâce à **Walking Dead**. Ce n'est pas qu'une question financière évidemment. Nous pourrions facilement survivre en faisant d'autres projets ou en ne faisant rien durant les années à venir. Donc nous n'avons aucune raison de travailler pour d'autres gens financièrement parlant. Ce qui est formidable. Je veux dire la liberté est totale, créativement, pour nous deux ! Mais vous savez si **Walking Dead** devait s'arrêter la semaine prochaine... Robert a dit qu'il ne reviendrait pas en arrière, qu'il n'irait plus travailler sur les personnages des autres. De la même manière, je suis mon seul patron. Je pourrais aussi retravailler pour Image... Faire un autre livre pour eux ou quelqu'un d'autre. Je compte également travailler sur des projets qui me seront propres. Je suis exactement comme Robert. Je n'ai pas envie de recommencer à travailler pour un autre. Quoique... Peut-être sur des personnages célèbres... Je ne sais pas. Sur **Daredevil** d'abord. Ce serait plutôt drôle de faire un peu de **Daredevil**. Mais dans les faits ça ne m'intéressait pas de bosser là-dessus de manière mensuelle. Sur un projet spécial, pour la blague, histoire de dire que je l'ai fait. Parce que je trouve le personnage captivant. Mais ce que je veux vraiment faire, ce qui m'intéresse vraiment, ce qu'il faut retenir... Ce sont mes projets avec Robert. C'est super d'être en position de choisir (rire) !

Avez vous toujours le temps - avec ou sans Robert - d'envisager d'autres projets personnels en comics ?
(rire) Oui ! Euh... pas du tout ! (rire) Ces deux dernières années, j'ai été débordé. J'ai difficilement le temps de me dévouer à autre chose. Je ne sais pas si vous en avez entendu parler mais Robert et moi avions annoncé un projet que nous faisons tous les deux, **Passenger**, qui sera... enfin qui est... une coproduction Image et Delcourt et se présentera comme un album « à la française », en one-shot. Mais depuis 2009, j'en suis à moins de la moitié... et Robert n'a pas encore terminé le scénario. C'est le livre le plus long que j'ai eu à illustrer dans ma carrière ! Je pense qu'on l'a démarré il y a trois ans et j'ai dessiné à peine 21 pages (rires) ! Ça montre à quel point il est difficile pour le moment de faire une nouvelle série ! **Walking Dead** prend énormément de temps. Mais Robert et moi en avons récemment parlé. Je pense que nous allons terminer **Passenger** en 2013. Parce qu'autrement ce serait dément (rires). Nous aurions alors une bande dessinée où le style de dessin serait différent au début et à la fin, cela ferait trop d'écart. Ce que je ne souhaite pas. Surtout sur un one-shot. C'est plus facile d'adapter le style d'une série mensuelle comme **Walking Dead** qui avance et connaît une progression depuis dix ans. Pour un album unique on se doit d'être plus uniforme. Je pense qu'on va devoir s'y intéresser à nouveau en ce début d'année si on veut le finir. À mon avis Delcourt sera vraiment content de lire ça (rires) ! À l'origine, Thierry Mornet disait : « *Pouvons-nous le prévoir pour le prochain Angoulême ?!* » et c'était il y a deux ans (rires) ! Mais bon, plus ça va et plus nous sommes motivés à nous y remettre. On n'a jamais été aussi près de le finir (rires) !

Propos recueillis par Lise Benkemoun
Transcription d'Anne-Sophie Peyret

WALKING DEAD

MON PREMIER EST UN COMIC-BOOK EN NOIR ET BLANC. MON SECOND EST UNE HISTOIRE OÙ QUELQUES SURVIVANTS TENTENT D'ÉCHAPPER À DES HORDES DE ZOMBIES. ET MON TOUT S'APPELLE... WALKING DEAD ! SAUF QUE NOUS SOMMES EN 1989 ET QUE L'AUTEUR EST UN CERTAIN JIM SOMERVILLE, PAS ROBERT KIRKMAN ! DU PLAGIAT DANS L'AIR OU BIEN LA RÉALITÉ EST PLUS SIMPLE ?

En tombant sur des exemplaires du Walking Dead publié par Aircel Comics, vous pourriez penser que quelqu'un s'est mis en tête de capitaliser sur le succès de la série de Robert Kirkman, Tony Moore et Charlie Adlard en pondant vite fait un faux. Mais vous vous tromperiez. Si ces couvertures de cette mini-série semblent un brin maladroite, c'est tout simplement qu'elle sont datées... Elles remontent en effet à une quinzaine d'années avant la série d'Image Comics et la proximité du sujet ne peut pas passer inaperçue. Alors quoi ? Ce serait l'inverse ? Kirkman aurait copié son idée et son titre sur une série méconnue ? Si la ressemblance peut choquer le lecteur francophone, la vérité est bien plus simple que ça. Aux États-Unis le terme "Walking Dead" (le "Mort qui Marche") est un synonyme très courant pour parler de zombies. On pourrait presque parler d'un terme générique... Si bien que dès les années 40 il est courant de voir des histoires de zombies titrées *The Walking Dead*. C'est le cas dès 1945 pour **Captain America #50** qui affronte "Walking Dead". Des dizaines de comics utiliseront donc le terme sans qu'il faille déduire qu'il existe un lien entre eux autre que la présence d'un ou de plusieurs zombies.

En 1989, le **Walking Dead** qui paraît chez Aircel n'est donc pas le premier du nom, loin s'en faut. Dans le milieu des années 80, le scénariste/dessinateur Jim Somerville (à ne pas confondre avec le chanteur Jimmy Sommerville) fait son apparition chez le petit éditeur indé Aircel, où il participe à diverses séries totalement inconnues en France, comme Stark Future, Maestrom ou Icarus. Somerville profite alors d'une petite mode des zombies (rien de comparable avec ce qui se passe de nos jours cependant), en lorgnant sur les films de Romero. On pourrait croire, d'ailleurs, que ce **Walking Dead** là se passe dans la même continuité que les **Night of The Dead** et autres productions du genre. Bien sûr, l'auteur donne une large place au survivalisme. En général dans les récits de zombies vous faites le nécessaire pour survivre et leur échapper, vous ne leur achetez pas des fleurs ! En ce sens l'histoire de Somerville n'est pas très originale et si elle ressemble à d'autres histoires de zombies c'est bien seulement parce que tout ce petit monde va puiser à la même racine. Une des seules originalités du **Walking Dead** d'Aircel est une intrigue dans laquelle le président des USA tente de ramener son épouse de l'Au-Delà, quitte à ce qu'elle soit... zombifiée ! Sans doute que ce président s'entendrait bien avec le Gouverneur inventé plus tard par Kirkman et Adlard mais tout ça tient à l'évidence de raisonnements accidentellement voisins. Il faut dire que ce **Walking Dead** de 1989 n'a tout simplement pas la même envergure et permet d'ailleurs de mieux mesurer les particularités de celui du XXIe siècle. Ce qui distingue l'approche de Kirkman, on le sait, c'est bel et bien l'approche du vivant, de l'humain. Les zombies ne sont là que comme menace de départ. Pendant des épisodes entiers on peut les oublier sans que l'évolution des personnages soit bloquée. L'autre **Walking Dead**, lui, s'appuie véritablement sur l'existence des zombies. Si on retire les morts-vivants il ne reste plus guère qu'une ambiance de série B, palpable dès les premières pages. Il faut dire que Somerville ose dès le début révéler la cause de l'épidémie. Et attention, ça ne fait pas dans la dentelle. On commence par un combat de vaisseaux dans l'espace, un des navires s'écrase sur Terre alors qu'il transportait une arme bactériologique... le fameux virus qui, libéré par l'explosion, va contaminer toute l'humanité. Une autre différence c'est que les zombies (souvent représentés comme s'ils s'étaient échappés d'un clip de Hard Rock) parlent. Enfin, comme on est dans le cadre d'une minisérie et pas dans celui d'un titre mensuel s'étirant sur des années, Jim Somerville arrive rapidement à une conclusion inexorable. Son héros, plutôt de courir le risque de finir zombifié, finit par se tirer lui-même une balle dans la tête. Au moins Rick Grimes, s'il connaît des moments de déprime, n'en est pas arrivé là !

Xavier Fournier

SECRET WARS

À LA GUERRE COMME À LA GUERRE

IL Y A PRESQUE TRENTE ANS LES PERSONNAGES MARVEL S'AFFRONTAIENT SUR UNE PLANÈTE INCONNUE, POUR DES « GUERRES SECRÈTES » QUI ALLAIENT CODIFIER LES RÈGLES DU CROSSOVER TYPIQUE DE LA MAISON DES IDÉES. HÉROS CONTRE VILAINS MAIS AUSSI VENGEURS CONTRE X-MEN, DÉBAT SUR LA TOUTE-PUISSANCE ET L'ABUS DE POUVOIR, MERCHANDISING... TOUT Y ÉTAIT DÉJÀ. MAIS COMMENT ET SURTOUT POURQUOI ?

Secret Wars (ou plus exactement Marvel Super-Heroes Secret Wars), c'est toute une époque. À bien des égards, il s'agit du principal crossover des années 1980 ; celui que les lecteurs français de Lug allaient découvrir dans les pages de la revue Spidey sous le titre « Guerres Secrètes ». Douze numéros dessinés par l'illustre Mike Zeck (avec le renfort de Bob Layton) dans lesquels certains héros allaient être modifiés (ou pas tant que ça, finalement), où certaines relations allaient prendre du plomb dans l'aile et où le lectorat, pas encore habitué à voir débarquer ce genre d'événement sur une base annuelle, pouvait réellement se demander comment tout ça finirait. C'est que l'éditeur en chef de l'époque (et scénariste de la série), Jim Shooter, avait trouvé une approche implacable. Si la maxi-série s'étendait sur douze numéros, dès le mois de la parution du premier épisode (mai 1984), le public découvrait une partie des retombées : Spider-Man était désormais vêtu d'un étrange costume noir (voir Comic Box #80), les Fantastiques revenaient sans la Chose mais avec Miss Hulk et d'autres signes encore (comme le renforcement du rapprochement entre les X-Men et Magnéto) montraient qu'il s'était passé quelque chose. Mais quoi ? Les rescapés de l'aventure faisaient pour la plupart des références elliptiques. En avril, il s'en était passé de drôles dans les principales séries Marvel : Spider-Man, Hulk, les Vengeurs, les Fantastiques ou les X-Men tombaient sur d'imposantes enceintes ressemblant à des stades, dans lesquelles ils entraient avant de disparaître. Dans Secret Wars #1, on découvrait que tout ce beau monde était téléporté... dans une seule arène, aux confins de l'univers. Dans une structure similaire se trouvaient les pires menaces : Docteur Fatalis, Ultron, Kang, Galactus... Allez savoir pourquoi Magnéto, lui, avait été rangé du côté des bons, comme si l'entité qui les avait réunis avait pressenti que le mutant magnétique n'était pas aussi facilement classable dans le camp du Mal. À noter que les scénaristes n'avaient montré que le départ des héros et qu'on ignorait dans quelles conditions les méchants de service avaient été convoqués (pas facile de croire que le gigantesque Galactus aurait pu passer par un des portails en question). Dans une scène pratiquement biblique les cieux se déchiraient, révélant un faisceau de lumière. Le Beyonder (qu'on pourrait traduire grossièrement par « celui de l'au-delà ») leur ordonne alors de combattre à mort, en échange de quoi tous leurs vœux seraient exaucés. Secret Wars promettait d'être une « Bataille Royale ». Bien sûr, les héros n'étaient pas trop chauds pour en découdre de manière si expéditive (ah, si le Beyonder avait pensé à inviter le Punisher !) mais les vilains, eux, passaient immédiatement à l'attaque...

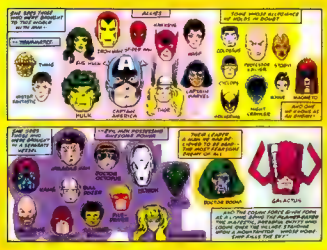
CES CROSSOVERS QUI S'IGNORAIENT

DC et Marvel sont les plus gros éditeurs de comics et, de ce fait, chacun est le principal concurrent de l'autre depuis les années 1960. Aussi, au début des années 1980, quand sont apparus les premiers crossovers majeurs (des rencontres qui impliquent à chaque fois la majeure partie du cheptel de héros de l'éditeur concerné), on pouvait penser que c'était à nouveau l'expression d'une volonté d'en découdre, d'écraser les ventes de l'autre. Sur le papier, c'était séduisant. Dans les faits, il s'agissait d'autre chose, à commencer par une modification de la réalité économique des comics de l'époque. Pour bien la comprendre, il faut reculer de quelques décennies. Car, déjà, les aventures dans lesquelles plusieurs groupes se rencontraient n'avaient rien de rare. DC avait lancé la mode dès les années 1960 avec ses rencontres régulières entre la Justice League et la Justice Society. Marvel avait tâté le terrain avec quelques épisodes comme, entre autres, Fantastic Four vol.1 #25-26 (les Quatre Fantastiques et les Vengeurs s'y disputent l'honneur de capturer Hulk), Fantastic

Four vol.1 #28 (les mêmes Fantastiques affrontent les X-Men), X-Men vol.1 #9 (les X-Men s'opposent aux Vengeurs). La seule chose qui différenciait les deux firmes était l'état d'esprit. Chez DC, on était plus policé. S'il arrivait qu'un groupe s'oppose à l'autre, c'était le plus souvent en raison d'une tierce personne ou bien le temps d'une ruse. Chez Marvel, on commençait par se taper dessus et on discutait après. Mais, à l'époque, les choses conservaient une petite échelle. La longueur des histoires était plus courte (pour preuve la trilogie Galactus qui s'étend à peine sur trois épisodes de Fantastic Four). On n'imaginait pas tirer sur la longueur, sans doute par peur que l'intérêt du lecteur s'amenuise. Pour voir les premiers proto-crossovers de Marvel, il faut remonter à 1971 où Roy Thomas frappe un grand coup avec la guerre Kree-Skrull (**Avengers #89-97**) qui non seulement dure des mois, mais qui, en plus d'une meute de Vengeurs, implique aussi à des degrés divers des personnages comme Captain Marvel, les Inhumains, les Fantastiques et même quelques héros du Golden Age pour repousser deux armadas extra-terrestres. À n'en pas douter, si Marvel mettait en scène une histoire similaire de nos jours (et c'est un peu ce qui s'est passé en 2008 avec **Secret Invasion**), la chose ne se limiterait pas aux pages des **Avengers**. On aurait droit à une mini-série centrale et à divers projets satellites. Est-ce à dire qu'à l'époque on n'osait ou qu'on ne savait pas le faire ? Oui et non. Tout tient à la réalité du marché de 1971. Les comics étaient alors vendus presque exclusivement en kiosques et par abonnement. On ne lançait pas un titre dans l'idée de l'arrêter quelques mois plus tard. De fait, en 1973, Marvel publiera une autre intrigue majeure découpée en chapitre, la « Guerre entre Vengeurs et Défenseurs » : **Avengers/Defenders War**. Pendant quelques mois, les deux équipes s'affrontent de manière rangée, par petits groupes. Il s'agit de se disputer l'Œil du Mal tandis que les démoniaques Loki et Dormammu tirent les ficelles. Rétrospectivement, on peut voir que l'expérience de **Kree/Skrull War** pèse dans la balance. Si les deux séries sont alors écrites par Steve Englehart, l'événement est éditorialement chapeauté par Roy Thomas. Et on retrouve jusqu'à ce terme de « War » qui était présent dans la saga **Kree/Skrull** mais qui ici est plus discutable (on ne parle que d'une quinzaine de personnages se tapant dessus, c'est un peu limite pour une guerre). On sent aussi la patte de Thomas dans l'organisation en véritables plateaux de héros : ce n'est pas simplement une bataille rangée entre les Vengeurs et les Défenseurs, mais des petits matchs entre des sous-groupes. Non pas que Thomas ait réellement utilisé la technique sur **Kree-Skrull War**, mais c'était un emprunt à l'organisation des rencontres JLA/JSA (elles aussi en sous-groupes dans ces occasions), emprunt dont il avait été friand quand il écrivait **Avengers** (sa saga du *Grand Maître*, à la fin des années 1960, relève typiquement de ça). Entre autres proto-crossovers Marvel du même genre, on pourrait citer diverses sagas, essentiellement liées aux Vengeurs, comme **La Saga de Korvac** (1978). Aucune ne fera l'objet d'une maxi-série ou d'une mini-série centrale identifiée, pour les raisons évoquées plus tôt. Mais au début des années 1980 les choses changent. D'une part Marvel et DC ont rencontré de grands succès avec des projets spéciaux tels que la rencontre Superman/Spider-Man, d'autre part le réseau des comic-shops est en train de monter en puissance, ce qui facilite la mise en place de mini-séries. Il est désormais possible de faire des séries de deux, trois ou quatre épisodes, à durée limitée. En 1982 vient donc le premier crossover majeur de la firme : **Contest of Champions** (le vrai titre étant **Marvel Super-Hero Contest of Champions**), une mini-série en trois épisodes construite sur la stratégie de plateaux chère à Boy Thomas, bien qu'il n'ait plus rien à voir dans l'histoire. **Contest of Champions** est le fruit de l'écriture de Mark Gruenwald, Bill Mantlo, et Steven Grant. Tous les héros Marvel (y compris des créations internatio-

Page de gauche et en haut : Secret Wars et Contest of Champions commençent de la même manière, avec l'arrivée dans une arène. La différence étant surtout le nombre de héros impliqués.

Ci dessus : Les "chamailleries" entre groupes de héros, une tradition chez Marvel qui dure depuis les années 1960.



nales inédites, comme l'Irlandaise Shamrock) sont téléportés dans une arène. Ils doivent former des groupes et s'affronter pour régler une dispute entre la Mort et le Grand Maître. L'exercice est nouveau, le procédé est lourd et les diverses baronnies éditoriales de Marvel n'apprécient pas qu'on leur pique leurs personnages. Au final, les réécritures sont si nombreuses que les auteurs s'emmêlent les pinceaux, se trompent dans le décompte et, dans la version publiée, donnent la victoire à... la Mort, qui avait pourtant moins de points. Intra-muros, **Contest of Champions** laisse un assez mauvais souvenir aux équipes de Marvel. Les autres scénaristes boudent les nouveaux personnages (ils mettront pour la plupart des années avant d'être réutilisés) et font comme si le projet n'avait jamais existé. De quoi passer l'envie de recommencer... Mais alors d'où viendra, deux ans plus tard, **Secret Wars** ?

La rivalité entre Byrne et Claremont autour de personnages majeurs comme Fatalis (ci-dessus) les aura disqualifiés pour l'écriture de crossovers majeurs chez Marvel.

En haut : Le casting de la série fut bien plus étendu que la gamme de jouets (en bas) qui ne comptait que 8 personnages.

LA GUERRE DES JOUETS

En fait, le projet est né d'une rivalité qui n'est qu'indirectement liée à celle qui oppose Marvel et DC. À l'époque, le dessin animé **Super Friends** (basé sur les aventures de la Justice League) est diffusé depuis quelque temps déjà. Le fabricant de jouets Kenner avait passé un accord avec DC pour lancer une gamme de jouets dérivés. Dans un premier temps, il semble que Kenner et DC se soient entendus sur le nom « Super Powers » pour ne pas inclure la chaîne ABC, qui diffusait **Super Friends**, dans le deal (plus tard les différentes parties transigeraient en rebaptisant le cartoon **Super Friends: The Legendary Super Powers**). Et pour justifier l'existence de la licence DC avait mis sur pied une mini-série **Super Powers**, écrite (et partiellement dessinée) par Jack Kirby. Apprenant par des indiscrétions la préparation de cette gamme de jouets, Mattel, concurrent de Kenner, se dépêcha de contacter fort logiquement le concurrent de DC, Marvel, pour lui proposer un deal similaire. Mattel lancerait des jouets dérivés des super-héros de la Maison des Idées tandis que l'éditeur de comics se chargerait de mettre sur pied un comic-book qui concrétiserait l'existence de la gamme. Selon Jim Shooter lui-même (www.jimshooter.com/2011/04/secrets-of-secret-wars.html), c'est Mattel qui sera à l'origine du nom du projet, après que des études ont montré que les enfants étaient réceptifs à des termes comme « Guerre » ou « Secret ». Sauf qu'il y avait un problème : le souvenir du chaos éditorial de **Contest of Champions** et la mésentente chronique entre les principaux auteurs de la firme qui, ironiquement, n'aimaient pas qu'on touche à leurs jouets. À mots couverts, il semble que Shooter ait envisagé brièvement de donner le projet à une tête d'affiche comme Chris Claremont (scénariste des X-Men) ou John Byrne (qui écrivait et dessinait alors les Fantastiques), ce qui aurait été logique vu l'implication des groupes dans l'histoire. Mais un incident survenu en 1981 viendra balayer cette hypothèse. Dans **Uncanny X-Men #145-147**, Chris Claremont avait opposé le Docteur Fatalis à ses mutants. Byrne, furieux, avait considéré cela comme un crime de lèse-majesté se jugeant comme seul à pouvoir utiliser les personnages liés aux Fantastiques. Il s'était dépêché d'écrire une histoire des 4F dans laquelle Fatalis établissait que le personnage vu dans **Uncanny X-Men** n'était qu'un robot à son image, puisque lui-même ne se serait pas comporté ainsi. Claremont avait piqué une colère en découvrant cette réponse. **Secret Wars** promettait d'utiliser dans une seule série les principaux membres des X-Men et des Fantastiques mais aussi Magnéto et Fatalis. Si l'un des deux auteurs héritait de la série, l'autre le prendrait pour une déclaration de guerre. Et il n'était pas possible de se tourner vers d'autres scénaristes pour diverses raisons (Bill Mantlo, par exemple, entretenait des relations particulièrement exécrables avec Shooter). Qui plus est **Secret Wars**, de par son lien avec les jouets, allait générer des droits supérieurs à la normale. Shooter ne pouvait pas choisir un de ses scénaristes sans déclencher des rivalités sans fin. Il ne restait qu'une solution : l'écrire lui-même.

MADE IN SHOOTER

Bien avant de devenir éditeur en chef de Marvel, Jim Shooter fut surtout un scénariste prodigue dont les premières histoires (liées à la Légion des Super-héros) furent publiées chez DC, dans les années 1960, alors qu'il n'avait que 14 ans. Comme tout se passait par courrier, son éditeur n'avait pas réalisé, en lisant les scripts, qu'il s'agissait d'un mineur. En 1984, âgé d'à peine 33 ans, il occupait la place de responsable éditorial de Marvel, mais avait également près de 20 ans de métier derrière lui. Rétrospectivement, on peut voir que le scénariste avait, depuis ses débuts, été très intéressé par des questions de toute-puissance cosmique.

Dans **Adventure Comics #352** (1967), il avait ainsi réinventé le Sun-Eater (le Mange-Soleil), une créature verte jusque-là affrontée une seule fois par la Légion des Super-Héros pour en faire une entité désincarnée, un sorte de nuage cosmique qui dévorait les soleils (une sorte de version immatérielle de Galactus, qui n'est d'ailleurs pas sans évoquer le nuage vu plus tard à la fin du film **Les 4 Fantastiques et le Surfer d'argent**). Il n'est pas étonnant que le scénariste de ce Sun-Eater soit aussi, quelques années plus tard, l'inventeur du Beyonder, tout aussi puissant et immatériel. On retrouve encore le thème de cette toute-puissance dans **La Saga de Korvac**, un proto-crossover que Shooter avait écrit dans **Avengers #167**, **#168** et **#170** à **#177**. Korvac, personnage tout puissant après avoir absorbé la puissance de Galactus, y devenait capable de réécrire la réalité et représentait une menace bien trop grande pour que les Vengeurs (aidés de Captain Marvel mais aussi des Gardiens de la Galaxie) le laissent tranquille. Korvac est un véritable dieu (il lui suffit de vouloir quelque chose pour que cela se réalise), mais il a aussi, à un certain niveau, une mentalité d'enfant capricieux, qui a tout ce qu'il peut avoir mais n'en demeure pas moins frustré. Cette puissance et ces traits de caractère se retrouveront eux aussi dans le Beyonder. Le meneur de jeu de **Secret Wars** est donc un pur produit de l'imagination de Shooter. On pourrait croire que le reste du casting va être dicté, lui, par la liste de jouets produits par Mattel, mais il n'en est rien. En particulier parce que la première série de figurines semble à la fois limitée et aléatoire : Captain America, Spider-Man, Docteur Fatalis, Magnéto, Iron Man, Wolverine, Kang et Docteur Octopus. À peine huit personnages (quatre héros, quatre méchants) mais qui impliquent, au niveau éditorial, de nombreux titres. Si Captain America et Iron Man sont de la partie, alors les Vengeurs sont forcément concernés. Si Fatalis est là, alors les Fantastiques eux-mêmes sont impliqués d'une manière ou d'une autre. Magnéto et Wolverine relèvent quant à eux des X-Men. Shooter va donc de son propre chef rajouter un certain nombre de héros (ne serait-ce que pour donner un peu de mixité à l'ensemble) : Tornade, Malicia, Colossus, Diablo, Thor, Hulk, Miss Hulk, Œil-de-Faucon, la Guêpe, Charles Xavier, Cyclope, la Chose, Mister Fantastic, la Torche et Captain Marvel (Monica Rambeau). Bizarrement, un personnage comme la Fille Invisible sera laissée de côté et, à partir du moment où Ultron est là, on pourrait s'attendre à voir la Vision. Il n'en sera rien. Du côté des vilains, on verra une expansion similaire : l'Enchanteresse, Ultron, l'équipe de Démolition, le Lézard, l'Homme-Absorbant, mais aussi des pointures en termes de puissance comme Galactus et l'Homme-Molécule... À noter que bien que Kang fasse partie des huit jouets d'origine, son rôle sera minimal dans la saga...

La Saga de Korvac (ci-dessus et ci-dessous), un des modèles de Secret Wars où le méchant de service préfigure le comportement de Fatalis puis du Beyonder dans les deux "Guerres Secrètes".

LE BAISER DE LA FEMME ARAIGNÉE

À ces protagonistes connus s'ajoutent des personnages secondaires créés pour l'occasion par Shooter, et tous féminins. En fait, le combat organisé par le Beyonder se déroule sur un monde composite que l'entité crée dès les premières pages en balayant toute une galaxie. On découvrira plus tard qu'une petite partie de la ville de Denver a été intégrée dans ce monde reconstitué et que d'autres humains sont présents, qui peuvent servir de chair à canon dans

FATALIS SUPERSTAR

Au premier abord, on pourrait croire que le personnage principal de **Secret Wars** est le tout-puissant Beyonder, entité invisible et indéfinissable bien plus puissante encore que Galactus. En fait, quand on regarde bien, la véritable charnière de **Secret Wars**, c'est Fatalis. Faisant partie des huit figurines de Mattel, il a forcément un rôle de choix dans le déroulement de la série. Il ressuscite Klaw (qui était inerte dans le vaisseau de Galactus), mais aussi Ultron (qui avait été grillé dès le premier épisode du même Galactus) après avoir pris la peine de le reprogrammer. À partir de là, le robot devient un véritable homme de main qui répond aveuglément à certains codes de Fatalis... Une particularité qu'il serait peut-être bon de réutiliser à l'avenir (par exemple dans **Age of Ultron**), puisque de fait Fatalis est le seul à avoir encore les codes permettant de prendre les commandes du robot. Fatalis propose une alliance à Magnéto, repousse les avances de l'Enchanteresse... Mais surtout il est lancé dans une course au pouvoir caractéristique de l'écriture de Shooter et on va vite reconnaître les échos d'une autre saga. Dès le début de la série, il convoite le pouvoir de Galactus, qu'il absorbe finalement dans **Secret Wars #10** avant d'en faire de même avec celui du Beyonder. À partir de là le comportement du Fatalis de Shooter est pratiquement identique à celui de Korvac quelques années plus tôt (surtout si on se souvient que Korvac aussi tenait ses pouvoirs de Galactus). Relooké dans une nouvelle armure qui correspond au design de la figurine Mattel, Fatalis devient un dieu et une de ses premières réactions est de tuer tous les héros présents... Chose que Korvac, en son temps, avait fait. Mais dans les deux cas, les « dieux » de Shooter sont victimes de leurs doutes. Klaw (possédé par l'esprit du Beyonder) arrive à glisser ce doute dans l'esprit de Fatalis. Et si les héros survivaient ? Et si Zsaji les guérissait, en sacrifiant sa propre vie au passage ? Pris de panique, Fatalis réalise que le simple fait d'y penser... matérialise cette réalité. Les héros ressuscités l'attaquent à nouveau et n'ont bien sûr aucune chance, sauf qu'ils servent de diversion au Beyonder qui en profite pour frapper Fatalis et récupérer son pouvoir. Fatalis est donc assurément au centre des choses... alors qu'il ne devrait pas y être. Quelques mois auparavant, John Byrne a tout simplement tué Fatalis dans un épisode des **Fantastic Four** (**#260**, novembre 1983) pour le remplacer par un personnage plus jeune, Christoffel. Le vrai Fatalis ne devrait pas se retrouver dans **Secret Wars** sans la moindre justification. Shooter n'en a que faire (et comme pour les autres chronologies de personnages, il était au contraire très raccord, il est difficile de penser que ce soit un oubli). À Byrne de se débrouiller.

le combat ou de pions. Fatalis transforme ainsi deux femmes qui deviennent Volcana (future dulcinée de l'Homme-Molécule) et Titania (qui se jettera, elle, dans les bras de l'Homme-Absorbant). Le scénariste introduit aussi d'autres peuples extra-terrestres importés malgré eux sur ce monde, parmi lesquels on trouve Zsaji, une guérisseuse incompréhensible qui va séduire tour à tour la Torche et Colossus (causant indirectement la fin de la romance entre ce dernier et Kitty Pryde). Ces ajouts, on le voit, ont pour but d'organiser une certaine tension sexuelle. Reste une autre héroïne majeure à découvrir, une nouvelle Spider-Woman (Julia Carpenter) habillée de noir et de blanc, inconnue jusqu'ici. Là, il ne s'agit pas d'en faire l'amoureuse d'un autre héros. Shooter commence à travers elle une réorganisation de la Spider-Famille. En fait, l'auteur a décidé de relooker Spider-Man avec un nouveau costume noir (pour des raisons évoquées dans Comic Box #80). Et la série de la Spider-Woman originelle (Jessica Drew) s'est arrêtée quelque temps plus tôt, l'héroïne semblant dépassée. Shooter décide donc de créer une nouvelle Spider-Woman qui sera raccord avec le look désiré. En fait, dans Secret Wars, il inverse la chose. Spider-Woman II apparaît en costume et Peter Parker, impressionné, décide d'adopter un costume similaire. Ironiquement, Shooter est tellement dans son idée qu'il l'impose non seulement à ses collaborateurs gérant les titres de Spider-Man mais aussi à... Mattel. Les jouets utilisent en effet le look classique (rouge et bleu) de Spider-Man. Et, au huitième épisode, Shooter change totalement le look du héros. La figurine n'est plus à jour et Mattel en sera quitte pour intégrer une autre version, en costume noir, à une deuxième génération de la gamme. À partir du moment où le scénariste semble bien décidé à agir sans ménager personne, certains événements peuvent faire tiquer les fans comme les scénaristes des séries concernées au premier chef. Par exemple, dans Secret Wars #3-4, Magnéto kidnappe la Guêpe avant... de lui faire des avances. Les deux personnages se rapprochent alors et échangent baiser après baiser. Avant qu'on s'aperçoive que la Guêpe jouait la comédie pour mieux vérifier que le mutant était bel et bien dangereux... On imagine la tête des auteurs des Vengeurs et des X-Men si ces deux-là étaient revenus de cette saga en un couple.

RETOMBÉES

L'après-Secret Wars montre bien la complexité de la relation Shooter/Byrne. Ce dernier sera un bon soldat sur plusieurs points. Comme la Chose décide de rester sur le monde composite (parce que c'est le seul endroit où il peut changer à volonté), Byrne, qui écrit alors une série consacrée aux exploits de Ben Grimm, ne botte pas en touche. Visiblement, la situation a été discutée entre les deux auteurs. Même chose pour l'arrivée de Miss Hulk au sein des 4F, en lieu et place de la Chose. Byrne s'empare de la nouvelle donne et en fait quelque chose de tout à fait naturel. Mais pour ce qui est de l'utilisation de Fatalis dans son dos ? On peut imaginer avec quelle joie relative Byrne sera obligé d'accepter la situation. Bien plus tard, il en sera quitte pour écrire une histoire dans laquelle son Fatalis retrouve son corps et le Beyonder synchrone de Secret Wars le pioche alors à travers le temps. Mais Byrne en profitera aussi pour effacer immédiatement toute trace de l'armure basée sur le jouet... Dans le même ordre d'idée, la série Iron Man se débarrassera illico de nouveaux accessoires dont James Rhodes avait hérité dans la saga, là aussi pour mieux coller au jouet. Mais enfin finalement tout le monde rentre (c'est l'époque où on ne se sentait pas obligé de tuer un héros pour marquer l'importance d'une saga) et certains changements demeurent visibles sur le moyen terme. Chez les X-Men, par exemple, non seulement on profitera du rapprochement entre Magnéto et les élèves de Xavier (encore que Claremont était déjà bien engagé dans cette piste) mais on récupérera, à terme, Spider-Woman comme personnage secondaire dans la Freedom Force. On insinue alors qu'elle est peut-être une mutante. Normal : le bureau éditorial des Spider-titres n'en a pas voulu et il faudra des décennies avant qu'elle ne s'intègre à l'univers de Spider-Man...

BUT IT IS TRUE, IS IT NOT?
HEY--! MMM-M'
THE STORM HAS GRANTED US A BRIEF INTERLUDE OF PEACE HERE ON THIS WORLD OF SUDDEN DEATH--LET US NOT DENY OUR DESIRES!
NO NO NO
THERE IS SO LITTLE TIME, JAMES!
OH I-I GUESS I SUPPOSE IT'S...OH, WHY NOT?
YOU HAVE THE ICIEST BLUE EYES I'VE EVER SEEN, MAGNUS.
AND I GUESS THE "EYES" HAVE IT!

Une ébauche de couple totalement oubliée depuis : Magnéto roucoulant avec la Guêpe.

Ci-dessous : Miss Hulk chez les Fantastiques...

Après le succès de la première série, il ne faudra qu'un trimestre avant que Jim Shooter organise le match retour : Secret Wars II ou le Beyonder contre l'univers Marvel.

ROUND II

Malgré les grincements de dents, Secret Wars a été un succès commercial. Et Mattel est d'attaque pour produire d'autres jouets parmi lesquels... Daredevil ou le Super-Bouffon (rien à voir, donc, avec les autres protagonistes de la saga). Marvel ne peut donc qu'enchaîner avec une suite et si possible plus étendue, qui impliquera plus de personnages de son univers. La première Guerre Secrète s'est terminée en avril 1985. La seconde débutera en juillet de la même année, à peine un trimestre plus tard. Cette fois, pas de « Marvel Super-Heroes Secret Wars », le titre (dessiné par Al Milgrom et Steve Leialoha) sera simplement Secret Wars II. Et s'il faut impliquer plus de

héros, autant que cette fois les choses se passent sur Terre. Shooter décide d'utiliser le seul mystère majeur de sa première histoire : le Beyonder, dont on ne sait toujours pas ce qu'il est. Un soir, l'Homme-Molécule perçoit cependant que l'entité est arrivée dans notre monde, se créant un corps grotesque, avec des éléments copiés sur les personnages impliqués dans la première série. Le Beyonder explique alors qu'intrigué par les humains, il veut comprendre ce qu'est la vie. Shooter revient ainsi vers la thématique de l'enfant terrible. Son Beyonder a presque une mentalité d'enfant, avec des crises de jalousie terribles. On est bien loin de l'entité manipulatrice qui, à travers Klaw, était arrivée à tromper Fatalis. Ce Beyonder finit par se construire un corps copié sur celui de Captain America et, plus tard, pour se différencier, adopte un autre visage et des cheveux mi-longs qui le font ressembler à un mélange entre Michael Jackson et l'acteur David Hasselhoff (K 2000). À partir de là, le Beyonder se promène dans l'univers Marvel avec la grâce d'un éléphant dans un magasin de porcelaine.

EFFORT COLLECTIF

Il faut dire que cette fois la structure éditoriale est radicalement différente, à la fois pour étendre le champ commercial et ménager la susceptibilité des scénaristes. En plus de la série **Secret Wars II**, il y a un certain nombre d'épisodes liés dans les séries concernées. Ce qui fait que, lorsque le Beyonder rencontre tel héros, on ne manque pas de nous montrer dans sa série les effets de la confrontation. De cette manière, ce sont les scénaristes attitrés qui gèrent, en direct, les retombées, le tout (mini-série centrale et dérivés additionnés) formant un ensemble de plus de quarante chapitres. L'essentiel de la saga voit le Beyonder agir le plus souvent avec la meilleure volonté du monde mais sans discernement. Par exemple, il intervient dans des combats des Vengeurs, rend temporairement la vue à Daredevil ou encore guérit Rick Jones d'un cancer. Il observe Rachel Summers, dont il se sent proche et s'éprend finalement de Dazzler, avant de réaliser, à son grand dam, que ce n'est pas réciproque. Au passage, les choses deviennent cocasses, puisqu'à l'époque Marvel publie les aventures des **Micronautes** et de **Rom le Chevalier de l'espace**, des titres inspirés de jouets produits par Mego Corp. et Parker Bros. Le Beyonder ne manque pourtant pas de leur rendre visite. L'initiative lancée par Mattel implique donc, à son corps défendant, les jouets des concurrents. Mais le choc émotionnel, l'incapacité à s'insérer et le rejet de personnages comme Dazzler finissent par faire basculer l'entité du côté obscur. Le Beyonder devient terrible dans sa frustration et sa colère. On retombe alors dans une situation à la Korvac où l'être surpuissant exécute massivement des héros (les New Mutants) avant de les ressusciter. Finalement, le Beyonder en arrive à la conclusion que s'il ne comprend pas les humains c'est qu'il ne l'est pas vraiment. Il décide donc de s'incarner dans un bébé mortel... trop dangereux pour être laissé en vie. S'ensuit alors un débat entre les héros qui sont pour ou contre le fait de tuer l'enfant. Mais ils sont pris de vitesse par l'Homme-Molécule qui abat le bébé (ainsi les héros Marvel gardent les mains propres). Dans un grand éclair blanc, la puissance dissipée du Beyonder forme alors un nouvel univers parallèle à la Terre. Certains choisiront d'y voir une allusion au New Universe, une nouvelle gamme lancée par Marvel en 1986, qui commence par un grand éclair blanc, mais l'éditeur parlera par la suite d'une simple coïncidence. Le Beyonder est mort. Secret Wars est terminé. Pour l'instant.

Le Beyonder (ci-desus), un dieu pas foncièrement méchant mais aux colères terribles.

En bas : Le Beyonder tente de devenir membre des Vengeurs...

SUITE(S)

Passé chez DC pour relancer Superman après Crisis, John Byrne sera paradoxalement le premier à faire une suite à **Secret Wars II**. En fait, arrivé chez son nouvel éditeur, Byrne se moque de Shooter en plusieurs occasions. Dans la mini-série **Legends**, il caricature Shooter avec un personnage qui le singe et fait allusion au New Universe. Mais dans **Superman vol.2 #11** (1987), Byrne se fait plus précis. Le héros de Métropolis a la surprise de voir débarquer un être surpuissant revêtu d'un costume blanc caractéristique : un sosie du Beyonder nommé Ben DeRoy qui, comme lui, peut réaliser des miracles sur un simple caprice. Il s'agit en fait de Mr. Mxyzptlk agissant sous un déguisement et Byrne en profite pour égratigner la création de Shooter. Pour une suite plus officielle, réellement publiée par Marvel, il faut attendre 1988 et **Fantastic Four #318-319** (ce dernier chapitre étant titré **Secret Wars 3**). L'origine du Beyonder n'a jamais été totalement expliquée. Et d'abord un être tel que le Beyonder peut-il réellement mourir ? Fatalis est convaincu du contraire et va pousser les Fantastiques à inspecter le nouvel univers créé à la fin de **Secret Wars II**. Il en ressort que le Beyonder est bel et bien vivant dans ce nouveau terrain de jeu et qu'il garde sa dangerosité. Finalement les Fantastiques apprennent que le Beyonder n'est qu'un Cube Cosmique défectueux. D'autres anciens cubes arrivés à maturité (Kubik et le Modeleur de Mondes) arrivent alors à le convaincre de fusionner avec l'Homme-Molécule et de former un cube clas-

sique, qui ne représentera plus la même menace. De ce cube naîtra finalement une créature nommée Kosmos, mais le Beyonder, dans ses formes ultérieures, ne sera plus aussi imposant. Au final, on retrouve l'entité dans la série Thanos où elle est rendue inerte, bien loin de la présence biblique des débuts de Secret Wars. La créature finit même par mourir presque hors champ, officialisant alors le peu d'importance que lui prêtent les scénaristes. La chose intéressante est que Thanos s'efforçait de conserver en vue la créature, convaincu que si on la tuait sa puissance serait libérée. Si on voit son cadavre pendant Annihilation, la porte est donc ouverte à un retour du Beyonder sous forme d'énergie, comme au début du cycle.

Ci-dessus : Le Beyonder dans un épisode de Superman ? Méfiez-vous des imitations...

Au centre : La mini-série Beyond, officieusement la troisième mini-série Secret Wars.

En bas : What If #114, les enfants de Secret Wars.

SECRET WARS III, IV...

Vu le succès des deux premières Guerres Secrètes, on peut s'étonner que Marvel n'ait pas été tenté d'y regoûter. En faisant abstraction des épisodes de Fantastic Four qui s'identifiaient comme étant Secret Wars III, une troisième mini-série serait donc envisageable. Il y est même fait allusion dans Deadpool Team-Up #1 (1998), comme si cette troisième saga s'était déroulée hors-champ. En 1993, le Beyonder refait d'ailleurs surface dans les derniers temps de la première série Guardians of the Galaxy. Le titre se déroulant dans un futur alternatif qui a divergé AVANT le premier Secret Wars, l'idée est que le Beyonder de cette réalité n'est donc jamais mort. Pourtant, il apparaît en utilisant le corps qu'il utilisait dans Secret Wars II, ce qui semble difficile si les événements ne sont pas produits dans cette réalité. Une autre Guerre Secrète alternative verra le jour dans les pages de What If #114 (1998), dans lequel Jay Farber et Gregg Schiegiel décrivent un monde où les super-héros de la première Secret Wars sont restés coincés sur le monde du Beyonder et ont dû s'y installer, avoir des enfants (on découvre ainsi les rejetons de Captain America et Rogue, Thor et l'Enchanteresse...). Farber ne tirera cependant pas partie de l'amorce de romance entre la Guêpe et Magnéto à cette époque. Mais là aussi, il s'agit d'un épisode sans lendemain. En 2004, Brian Michael Bendis et Gabriele Dell'Otto lancent Secret War (au singulier), une histoire qui n'a absolument rien à voir et lie quelques héros Marvel à une mission de Nick Fury. Ne soyons pas dupe, il s'agit bien, à un certain niveau, de tirer parti de la marque. Mais le paradoxe est qu'en 2006, ce qui ressemble le plus à une troisième véritable mini-série des Secret Wars ne pourra pas en porter le nom, pour éviter la confusion avec le titre de Bendis. C'est donc sous le titre Beyond que Spider-Man, la Guêpe mais aussi Gravity, Hood et quelques autres seront à nouveau transportés sur une planète étrangère, convoqués par une entité qui semble être le Beyonder. En fait, dans ce projet écrit par Dwayne McDuffie et dessiné par Scott Kolins, on se rendra compte au bout de quelques numéros que, c'est un autre être, l'Étranger, qui a simplement emprunté l'identité et les méthodes de Ben DeRoy, pardon, du vrai Beyonder. En 2010, Marvel publie Spider-Man & The Secret Wars, un projet qui, néanmoins, n'a pas l'envergure des deux séries des années 1980. Il s'agit simplement de redécouvrir les événements de la première Guerre Secrète sous les yeux de Peter Parker, avec quelques rajouts. Cette fois, la série passe pratiquement inaperçue...

ET APRÈS ?

De nos jours, une partie des crossovers Marvel continuent d'utiliser des mécanismes acquis lors de Secret Wars I et II. Il suffit de lire Avengers vs. X-Men pour s'apercevoir que les relations entre les deux équipes fonctionnent encore selon le même clivage (et l'arrivée du Phénix immatériel joue même, dans la structure, le même rôle que celle du Beyonder). L'ombre de Secret Wars se fait toujours sentir. D'autant que Brian Michael Bendis a réexploré la chose à l'occasion d'un épisode de New Avengers: Illuminati, qui aura laissé sceptique plus d'un lecteur. Dans cette histoire, synchrone des événements de Secret Wars II, les Illuminati (Reed Richards, Docteur Strange, Charles Xavier, Namor et Flèche Noire) découvrent d'un coup que le Beyonder n'est absolument pas une entité cosmique mais bien un des Inhumains, qui se trouve par ailleurs être un mutant (visiblement Bendis part du principe que les deux formes de pouvoir se multiplient au carré). Il s'agit sans doute de faire du Beyonder un adversaire plus lié, par sa nature même, aux Illuminati. Mais alors on peut se demander pourquoi tous les autres intervenants après Secret Wars II (y compris Reed Richards dans Fantastic Four #318-319) semblaient ignorer cette révélation. L'épisode de Bendis semble incohérent avec ce qui a précédé et demande sans doute, lui aussi, des suites pour vraiment éclaircir certaines choses. Et surtout, est-ce qu'en étant plus qu'un « simple » Inhumain, un être matériel, le Beyonder ne perd pas carrément de sa superbe ? Assurément. Mais c'est le Beyonder. Et il reste toujours la solution d'expliquer que tout ça n'est qu'une supercherie pour manipuler les Illuminati. Mais à quand le retour à une vraie Guerre Secrète ? La chose semble inévitable, c'est juste une question de temps.

Xavier Fournier

"LE PHÉNOMÈNE PLANÉTAIRE DÉBARQUE EN FRANCE"
L'ÉCRAN FANTASTIQUE

iron sky

"QUAND *INDEPENDENCE DAY* RENCONTRE *INGLORIOUS BASTERDS*"
SKY MOVIES

L'INVASION COMMENCE
LE 18 FÉVRIER EN DVD, BLU-RAY ET VOD

© 2013 Condor Entertainment SAS, tous droits réservés.

REJOIGNEZ LA RÉSISTANCE
FACEBOOK.COM/IRONSKYFRANCE
JEUX CONCOURS ET INFOS EXCLUSIVES

CONDOR
SYNERGY CINEMA

VOIR LA BANDE-ANNONCE

UNE STAR À L'ACADEMIE

NICK BRADSHAW S'EST FAIT REMARQUER DU GRAND PUBLIC CES DERNIÈRES ANNÉES À TRAVERS WOLVERINE & THE X-MEN. SON STYLE DÉTAILLÉ, PLEIN D'HUMOUR, ET SON APTITUDE À PLACER DES DIZAINES DE PERSONNAGES DANS UNE CASE AURAIENT DE QUOI FAIRE FRÉMIR UN GEORGE PÉREZ. MAIS NICK N'EST PAS AUSSI NOUVEAU QU'ON POURRAIT LE CROIRE. CELA FAISAIT DÉJÀ QUELQUES TEMPS QU'IL ROULAIT SA BOSSE ET QU'IL ATTENDAIT SON HEURE. AU POINT D'AILLEURS QU'À UN MOMENT IL A SÉRIEUSEMENT ENVISAGÉ DE QUITTER LE MONDE DE LA BD !

REPÈRES

> Ses séries phares :
- Danger Girl vs Army of Darkness
- Rokkin
- Wolverine & The X-Men

Vous êtes le dessinateur de Wolverine & The X-Men, comment êtes-vous arrivé sur cette série ?
En 2006, j'avais quitté les comics et je travaillais dans les jeux vidéo, mais comme je n'avais jamais cessé d'aimer ça, je continuais à faire quelques couvertures et quelques illustrations ça et là. Mon éditeur, Nick Lowe les as vues et il m'a contacté pour me donner un peu de travail. Au départ, c'était juste un annuel et quelques épisodes d'Astonishing X-Men et ensuite il m'a mis sur une série régulière, **Wolverine & The X-Men** et me voilà ! La série est bimensuelle, et comme ça marche, Marvel veut continuer comme ça, avec deux épisodes par mois, donc il faut alterner un peu les équipes créatives. Là, par exemple, je suis en train de terminer l'épisode #31, mon ami Ramon Perez aura fait les cinq précédents, et comme ça on arrive à maintenir les parutions en temps et heure.

Pourquoi aviez-vous quitté les comics en 2006 ?
Je voulais acquérir d'autres compétences notamment sur ordinateur. J'ai travaillé auparavant dans l'animation, donc je connaissais déjà un peu ce genre de boulot, mais je voulais faire mieux, vraiment pouvoir ajouter ça sur mon CV. Mais comme les comics étaient mon premier amour, je n'ai pas arrêté complètement. D'où le fait de continuer les couvertures etc. Ça me manquait de ne pas dessiner. Le travail en équipe me manquait, le contact même avec le papier me manquait...

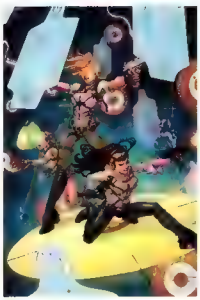
Vous n'êtes pas fana du dessin entièrement à l'ordinateur alors aujourd'hui ?
Non, je me sers juste de l'ordinateur pour scanner et assembler les pages. Et parfois pour nettoyer mes roughs quand je fais l'encrage moi-même. Je ne fais même pas d'encrage digital, même si j'ai commencé à m'y entraîner. Je préfère vraiment le crayon et le papier, à l'ancienne.

Comment avez-vous dessiné vos premiers épisodes Marvel, l'annuel etc. ?
Je continuais mon travail dans les jeux vidéo à côté, Nick m'a envoyé le script de l'annuel un an à l'avance ! Je faisais environ deux pages par semaine, parfois trois et je les lui envoyais. Quand l'annuel est sorti, il m'a dit, ici tout le monde aime ce que tu fais, je sais que tu as un emploi fixe, mais si je te garantis un contrat avec nous viendrais tu pour de bon travailler pour Marvel ? Et j'ai dit oui, j'étais prêt, j'avais vraiment envie de dessiner ! J'ai sauté sur l'occasion.

Sur Wolverine & the X-Men vous passiez après Chris Bachalo, ce n'était pas trop de pression pour vous de passer après une "star" pareille ?
Oh que si ! J'étais super intimidé ! En plus je suis fan de son travail ! J'ai grandi avec ses **Age of Apocalypse**, **Generation X** et ensuite avec ce qu'il a fait pour Vertigo. Déjà que ça m'avait impressionné de savoir que la série était écrite par Jason Aaron, alors de passer après Chris Bachalo, vous imaginez ! En plus je reprenais à peine les comics comme je vous l'ai expliqué, je n'avais pas dessiné depuis un certain temps et là hop c'est comme si on me jetait dans le grand bain ! Mais c'était bien en même temps ! Ça m'a forcé à me dépasser pour conserver le niveau artistique de la série. Et puis l'équipe a été patiente avec moi.

Pour revenir à Bachalo, vos styles sont complètement différents, les lecteurs vous ont-ils critiqué pour cela à l'époque ?
Il y a longtemps, Scott Dunbier, mon éditeur m'a appris à rester éloigné de tout ce qui se dit sur moi sur internet ! (rires) Et comme je suis son conseil depuis, je ne sais pas trop si j'ai eu ou pas beaucoup de critiques là-dessus. Si un lecteur prend le temps de m'écrire personnellement en revanche, un e-mail etc. là je regarde et je prends en compte ce qu'il me dit. Mais en ce qui concerne Bachalo, il a un style extraordinaire et personne ne peut faire mieux que lui ! Je savais bien que mon travail serait totalement différent, mais l'équipe Marvel m'a dit que tout allait bien se passer, alors je les ai crus ! Et puis pour ma propre santé mentale, il fallait que j'arrête de penser à ça et que je me concentre sur le fait de faire le meilleur job possible. Et ça a eu l'air de marcher...

Oui, je vous le confirme ! Non seulement vous aviez la pression de passer après Bachalo, mais vous avez aussi des tonnes de personnages à dessiner ! Y compris une bonne partie de nouveaux... Comment avez-vous vécu cela ?
Je le savais depuis le début et ça me plaisait ! J'ai toujours aimé les comics d'équipe. Et ceux avec une grosse équipe, comme **Wolverine & The X-Men**, me donnent la possibilité



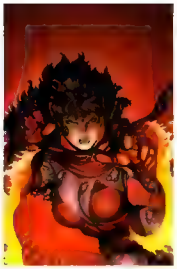
Danger Girl, un des premiers projets de Nick.

Ci-dessus : le style de Nick est précis, bourré de détails et de vie, mais il représente néanmoins des personnages souvent impressionnants. La chose est d'ailleurs encore plus visible quand on regarde ses dessins en noir et blanc.

de jouer avec des personnalités différentes, c'est passionnant pour moi. Comme je l'ai dit auparavant j'ai travaillé dans l'animation et le jeu vidéo, ce sont des univers où vous avez de multiples personnages à gérer sur un temps très court, donc ça ne me fait pas peur. Jason peut jouer avec leurs vies, leurs envies etc. et moi je peux développer leur style visuel, la façon dont ils se comportent etc. C'est vraiment un plaisir. Un challenge aussi, mais clairement un plaisir... surtout tous ces nouveaux mutants qui apparaissent !

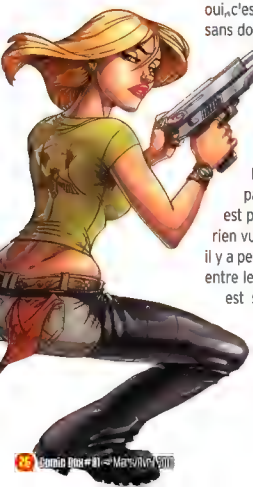
Justement, qui dit nouveaux personnages, dit nouveaux costumes, avez-vous eu des descriptions très détaillées de la part de Jason Aaron ou avez-vous eu pas mal de liberté pour les créer ?

Jason sait dans quelle direction il veut aller, il me donne donc une description assez détaillée, je la lis, je m'assois, je fais 3-4 dessins et ensuite on en discute avec Jason et les éditeurs. On essaye d'imaginer celui qui plaira le plus au lecteur évidemment, et généralement on en trouve rapidement un sur lequel on est d'accord ! En fait, Jason est tellement doué que souvent en lisant son script je n'ai qu'une ou deux façons possibles de visualiser ça, pas cinquante (rires). C'est super de travailler avec des gens aussi talentueux et qui font ce métier avec passion, forcément, ça vous facilite la vie !



Ce n'est pas la première fois que vous travaillez avec Jason Aaron, quelle est à votre avis la force principale de votre duo ?

On est sur la même longueur d'ondes ! On a grandi dans le même genre de bleds paumés, on aime les mêmes films, on a le même sens de l'humour un peu bizarre, on se comprend à demi-mots... (rires) Bien souvent il met un truc dans ses scripts, il n'a pas besoin d'ajouter une référence je sais d'où ça vient et ce à quoi il pense. C'est une chance inouïe quand on collabore avec quelqu'un d'avoir le même genre de sensibilité, ça facilite drôlement les choses ! Donc oui, c'est une force pour travailler ensemble et ça explique sans doute que ce soit un plaisir pour nous.



Par définition Wolverine et les X-Men apparaissent aussi dans de nombreuses autres séries et dans des crossovers, vous a-t-on déjà demandé de changer des choses dans votre série à cause de cet état de fait ?

Maintenant que les anciens X-Men reviennent du passé et vont croiser les nouveaux dans le futur, il est possible que ça devienne une question, oui... Je n'ai rien vu passer dans mes scripts jusqu'à maintenant, mais il y a peut-être quelques trucs dans les épisodes de Ramon entre le **#25** et le **#30** qui sont concernés par ça. Ce qui est sûr, c'est que Jason essaye autant que possible de "protéger" nos personnages et notre série de trop d'influences extérieures... Même du temps d'**Avengers/X-Men** il faisait ça, nous tenir un peu éloignés de tout ça pour qu'on puisse suivre notre propre trajectoire. Et je dois dire que c'est bien pour moi, ça m'évite de marcher sur les plate-bandes de qui que ce soit. Jason suit avec attention ce que fait Bendis, mais jusqu'à maintenant ça n'a pas vraiment eu d'impact sur nous.

Je sais que ça va être difficile de répondre, et ne dites pas « tous »... Qui sont vos personnages préférés sur Wolverine & The X-Men ?

Mais si je veux répondre « tous » ! Parce que c'est vrai, je les aime tous ! Mais bon, d'accord, je vais choisir Broo et Quentin Quire car je pense qu'ils interagissent bien entre eux. Chaque fois que j'ai une scène avec ces deux-là, je suis ravi ! D'un autre côté quand je dois dessiner un de ceux que j'aime un peu moins, je m'applique encore plus pour rendre la meilleure scène possible.

Dans vos épisodes de Wolverine & The X-Men il y a un tas de références à l'univers Marvel dans les décors, des talismans, des clins d'œils etc. Ils viennent de Jason ou de vous ?

Sincèrement, c'est 50/50 ! On aime tous les deux les vieux trucs Marvel, donc il en suggère certains et j'en ajoute d'autres, c'est un petit jeu entre nous ! Par exemple dans notre premier arc, j'ai surpris tout le monde dans les épisodes **#4-5-6**, on a le bureau d'Angel et en face, à travers une fenêtre, j'ai dessiné Matt Murdock et Foggy Nelson. Pendant à peu près un an, personne n'a vu que j'avais dessiné Daredevil dans le décor et puis un jour ils l'ont remarqué ! (rires) C'est un peu comme la chasse aux œufs quand on était petits, c'est amusant pour nous de faire ça et j'ai l'impression que ça plaît aussi aux lecteurs, donc on continue ! À vrai dire, je crois que chaque fois que nous on s'amuse, les lecteurs le sentent et ça rend le comic-book encore plus sympa à lire, et c'est valable pour tous les projets. Donc on va continuer !

Comment aviez-vous atterri sur Rokkin ?

C'est Andy Hartnell qui m'avait entraîné là-dedans, on avait fait ensemble **Army of Darkness**, ensuite il m'avait d'abord convaincu de faire mes premières pages de **Danger Girl** alo rs que je ne me sentais pas prêt, mais je ne dis jamais non quand on me propose du travail ! Donc je l'ai fait et Andy avait cette idée de **Rokkin**. J'ai pensé que c'était sympa, que ça mêlait le côté aventures/action et une mentalité « pop-corn » que je trouvais cool, donc j'ai foncé ! En plus il m'a dit : « *Tu peux dessiner ce que tu veux* » ! Et j'ai eu de la chance parce que j'avais un très bon éditeur, Scott Dunbier, pour me guider. Il m'a dit tout de suite : « *Je veux que tu aies toute la liberté créative possible* », mais en même temps, il m'a aidé à mieux structurer mon travail. On a tous fait des progrès sur **Rokkin**, expérimenté des trucs etc. Je ne crois pas qu'on a vendu plus de 500 exemplaires de cette série, mais nous en tout cas, on s'est bien amusé et on a appris plein de choses ! Et moi en plus ça m'a donné l'occasion de travailler avec un copain d'enfance, Jim Charalampidis, qui colorisait **Rokkin**. On habitait tous les deux à Ottawa à l'époque, on a donc eu l'occasion de discuter facilement de ce qu'on voulait visuellement pour la série, c'était chouette ! Il a suivi Scott ensuite chez Marvel, puis sur **Wizard of Oz**. On a tous appris sur **Rokkin** et ensuite on a continué notre route !

Personnellement j'ai même fait un autre **Danger Girl** ensuite, donc franchement c'était chouette !

Qu'est-ce que vous préfériez vraiment dans Danger Girl, les jolies filles ?
Pas vraiment... (rires) Non pas que je ne les aime pas, mais je n'étais pas si à l'aise que ça à dessiner les formes féminines ! J'essayais pourtant, j'avais des modèles, je m'appliquais... Mais franchement quand je regarde mon premier épisode de **Danger Girl** ce n'était pas génial ! J'avais des progrès à faire ! Je le savais d'ailleurs... Non, c'était plus facile pour moi de faire des grands décors et des scènes d'action que des jolies filles... Mais là encore j'ai beaucoup appris, j'ai relevé le challenge et c'était fun pour moi, donc aucun regret !

Revenons à Army of Darkness, comment avez-vous eu ce projet ?
C'était un rêve éveillé pour moi j'étais fan d'**Evil Dead** depuis ma plus tendre enfance, je collectionnais les affiches, j'en dessinais, je regardais les enchères etc. Bref quand Nick Barucci m'a envoyé un e-mail pour me proposer ce projet, je croyais que c'était un copain qui me faisait une farce tellement ça me paraissait incroyable. Je me suis retenu de le dire heureusement, mais je l'aurais même dessiné gratuitement, tellement ça me plaisait ! (rires) Pour moi c'était un signe ! Un dessinateur spécialisé dans l'horreur aurait sans doute pu faire mieux que moi, mais je n'allais pas refuser pour autant ! Et là encore c'était fun ! J'ai grandi avec les films de Mario Brava, Roger Corman etc. Je ne suis pas fan des nouveaux... (rires) En plus, je trouve qu'avant on pouvait s'en servir pour mon travail. Je m'explique : les films d'horreur avaient la narration la plus basique possible, ayant pour but de provoquer une émotion elle aussi tout à fait basique. Au début, quand on dessine, c'est exactement ce qu'on doit apprendre ! C'est ce que je conseille aux étudiants que je rencontre ! Et ce n'est pas un hasard si des grands réalisateurs ont débuté comme ça ! James Cameron, Sam Raimi, même Steven Spielberg ! Vous voyez ce qu'ils expérimentaient. La lumière aussi est basique dans ce genre de films, mais elle est là ! Regarder un film d'horreur me semble toujours un moyen agréable de passer un dimanche après-midi !

Parlons un peu des gens qui vous ont influencé, on a dû vous le dire mille fois, mais dès qu'on voit vos planches on pense à Art Adams !
C'est vrai, je ne peux pas faire autrement, Art a eu une très grande influence sur moi ! J'ai pratiquement tout ce qu'il a dessiné, j'ai des originaux à lui sur mes murs, je ne vais pas dire le contraire ! Mais je suivais aussi Wally Wood, Alex Toth, Moebius, ma copine est fan de BD européenne, donc je regarde toujours ce qu'elle ramène. J'aime beaucoup aussi Greg Capullo, qui a réussi à me faire lire des pages de Spawn juste pour voir ses dessins ! (rires) Et j'adore ce qu'il fait aujourd'hui sur Batman. Il y en a plein !

Ed Mc Guinness aussi, non ?
Oui et Mike Wieringo ! Il a été un des premiers professionnels qui m'a contacté par e-mail pour me donner des conseils et critiquer mon travail de manière constructive. Je suivais ses épisodes de Tellos à l'époque, c'était vraiment un grand artiste et une personne bienveillante, il nous manque à tous... On a tous été choqué de sa mort... Il a eu pas mal d'influence sur moi et encore aujourd'hui, si je trouve un épisode de Wieringo que je n'ai pas, je saute dessus pour l'acheter. Ses lignes étaient simples, mais ses personnages très expressifs, c'était un génie !

Rokkin, une série "creator-owned" dessinée par Nick.

Quel est votre rythme de travail ?
Disons que ça dépend, certaines fois je fais une page par jour, d'autres une demi-page quand je mets beaucoup de détails. En gros, on attend de moi que je fasse 4-5 pages par semaine. Je ne fais plus l'encrage. Je me lève à 4 heures du matin, j'ai toujours été très lève-tôt. Ensuite je travaille jusqu'à 2 heures ou 3 heures de l'après-midi, j'envoie ma page à ce moment-là et s'il y a des corrections, généralement je les ai bouclées à l'heure du dîner ! Je fais comme tout le monde, je commence par dessiner les cases en petit, après j'agrandis, je fais mes bleus à partir de ça, et je fais les crayonnés par-dessus !

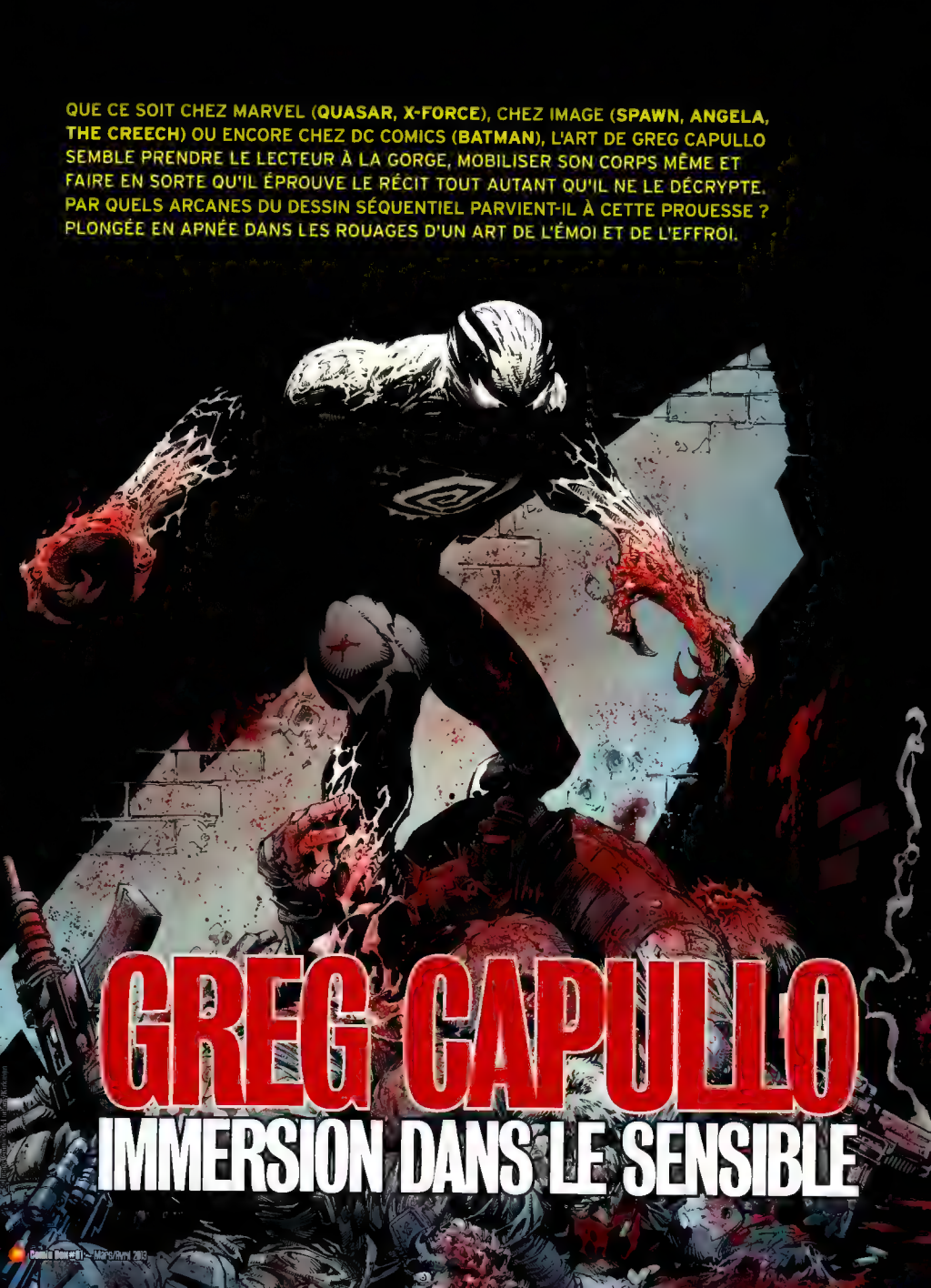
Si l'influence d'Art Adams est manifeste, il arrive qu'on sente celle d'un de ses autres modèles, Mike Wieringo, comme dans ce croquis de Captain America.

J'ai compris, vous êtes un vampire ! (rires) Vous dormez en gros de minuit à 4 heures du matin maximum...
Non, généralement je me couche à dix heures (rires). Ce qui est drôle, souvent, c'est que Ramon lui se couche vers 4 ou 5 heures du matin, il aime travailler la nuit. Donc régulièrement quand je me lève, il va se coucher ! (rires) On a l'impression de faire les 3/8 entre lui et moi (rires) et comme on est sur la même série c'est marrant !

Comment travaillez-vous avec votre encreur, vous lui donnez beaucoup de directives ?
Sur **Wolverine & The X-Men**, j'ai eu une armée entière d'encreurs, donc c'était difficile d'avoir le contact avec chacun, mais ça s'est bien passé. Maintenant, j'ai un encreur « principal », Walden Wong. Il est doué et on se comprend bien il me semble, donc je n'ai pas besoin de lui donner trop d'indications. La seule chose c'est que j'essaye de rendre mes pages plus tôt pour qu'il ait plus de temps. Avec tous les détails que je mets dans mes pages, je sais que c'est dur pour un encreur, mais j'ai de la chance, il s'en tire bien ! À vrai dire, quand je vois mon travail encré puis colorisé je suis presque toujours content ! C'est comme se lever le matin de Noël et avoir des surprises en bas de l'arbre à mes yeux ! Avec les coloristes aussi j'ai toujours eu de la chance. Justin Posner était très bien et maintenant j'ai Laura Martin, c'est vraiment un plaisir de travailler avec elle. D'une manière générale, on a une super équipe sur cette série ! Je suis bien content d'y rester encore un petit moment... Enfin j'espère ! (rires)

Propos recueillis par Lise Benkemoun

QUE CE SOIT CHEZ MARVEL (**QUASAR, X-FORCE**), CHEZ IMAGE (**SPAWN, ANGELA, THE CREECH**) OU ENCORE CHEZ DC COMICS (**BATMAN**), L'ART DE GREG CAPULLO SEMBLE PRENDRE LE LECTEUR À LA GORGE, MOBILISER SON CORPS MÊME ET FAIRE EN SORTE QU'IL ÉPROUVE LE RÉCIT TOUT AUTANT QU'IL NE LE DÉCRYPTE. PAR QUELS ARCANES DU DESSIN SÉQUENTIEL PARVIENT-IL À CETTE PROUESSE ? PLONGÉE EN APNÉE DANS LES ROUAGES D'UN ART DE L'ÉMOI ET DE L'EFFROI.



GREG CAPULLO

IMMERSION DANS LE SENSIBLE

Le scénariste Scott Snyder ne s'y est pas trompé quand il a confié au dessinateur, dans **Batman, La Cour des Hiboux**, une scène d'anthologie où un Dark Knight halluciné et au bord de la folie, affronte dans un labyrinthe ses mystérieux ennemis – une folie qui affleure l'œil dévoilé de Bruce Wayne sous son masque déchiré et qui, dans un crescendo de suspense horrifique, s'exposera pleinement dans une pleine page expressionniste où le super héros de Gotham se perçoit lui-même comme un monstre géant, carnassier et hypertrophié. Le lecteur, pour en suivre l'action, devra faire tourner entre ses mains le comic-book, et engager dans sa lecture son corps physique. Mais le sens de lecture de cette scène sur laquelle nous reviendrons ultérieurement est loin d'être le seul élément à l'œuvre dans cette immersion virtuelle où, pour fictif qu'il soit, l'environnement semble nous stimuler comme le monde réel le ferait. Voyons auparavant ce qu'il en est du trait de l'artiste qui s'avère très « signé », même si l'auteur autodidacte a maintes fois mentionné dans des interviews l'influence, entre autres, de John Buscema (l'empreinte du maître est manifeste dans les corps lourds et puissants), de Chuck Jones (pour l'expressivité faciale et corporelle), de Frank Frazetta (surtout visible dans certaines couvertures), ainsi que l'admiration qu'il porte à Frank Miller (ses visages complètement ombrés et qui laissent arbitrairement émerger seulement les yeux ou uniquement la bouche, voire les seules dents menaçantes, renvoient clairement au style millerien).

UN RÉEL RASSURANT

Le traitement fouillé, détaillé, méticuleux jusqu'à l'extrême - à coups de pinceau et de plume précis - des textures et des matières, de la lumière et de l'ombre, des anatomies musclées aux veines apparentes et des architectures urbaines les plus sophistiquées, le soin accordé aux reflets sur les pupilles, sur les verres de lunettes ou sur les matières métalliques polies, tout procède d'une volonté appliquée à rendre son sujet le plus figuratif possible. « *Tout dessin comporte une part de fastidieux* » aimait à dire Jean « Moebius » Giraud qui n'était pas en reste, on le sait, pour soigner le moindre détail d'espaces immenses grouillant de vie et de recoins. Le fastidieux, Greg Capullo n'y rechigne pas lui non plus à patiemment représenter chaque élément de ses compositions avec une lisibilité des plus claires et des plus explicites. Peu importe l'angle de vue, la taille des vignettes ou la multitude des protagonistes : nulle place pour l'abstraction - qu'elle soit iconique ou picturale. Tout doit être vu immédiatement, tout doit être compris sans équivoque. Alors Greg Cappulo, dessinateur réaliste ? Ce serait ne pas considérer une composante substantielle de son style : les formes cartoony. Les visages, en effet – nez, bouches, yeux - ainsi que les physionomies et jusqu'aux doigts des personnages, possèdent la rondeur caractéristique des héros de cartoons. Qui plus est, ce goût de la courbe se retrouve également dans les visées focalisées dites en « ouverture d'angle » qui arrondissent les perspectives sur les côtés de l'image ainsi que sur les avant-plans, et que le dessinateur affectionne et ce dès ses premières séries (**Quasar** ou **X-Force**) – procédé encore discret, cependant, qu'il affirmera peu à peu et avec plus de conviction à partir de **Spawn** et, surtout, au sein de sa création **The Creech**. On le sait, si la rondeur est la forme la plus usitée dans les dessins animés initialement adressés aux enfants, c'est qu'elle est rassurante. On peut dès lors se demander pourquoi Capullo applique à ces contours apaisants

Ci-dessus : l'omniprésence des très gros plans.

Ci dessus : The Creech ou l'irruption de l'horreur dans un monde cartoony.

En bas : au début des années 90, Greg Capullo s'est fait remarquer sur X-Force.

Ci-dessus : Batman, la monstruosité hypertrophiée.

un traitement hyper-réaliste - ce qui au demeurant le distingue du style cartoon type (où le trait demeure iconique et simplifié).

L'HORREUR EN EXERGUE

Résumons-nous : l'artiste nous peint dans ses fictions un monde en tous points semblable au nôtre, plus vrai et plus réel que nature, à ceci près qu'il est en amont plus rassurant. En amont seulement car si nous prenons en compte que le genre qu'on voit poindre peu ou prou dans la plupart de ses séries est l'horreur (genre dans lequel il avait du reste fait ses débuts - Gore Shriek), et si nous tenons pour acquis que l'horreur c'est l'inhumain qui surgit au sein de l'humain, alors nous comprendrons que l'impact de ce surgissement n'en est que plus puissant et plus inattendu dans un espace réaliste où prédominent les courbes apaisantes. Comment ne pas être saisi, de fait, par ces corps tout à coup transpercés ou ces chairs subitement déchiquetées, dans cette réalité humaine presque tangible mais aussi sécurisante que l'univers de Mickey Mouse ? C'est bien grâce à la composante cartoony de son style - composante discrètement dissimulée dans une peinture des plus réalistes - que le jaillissement de la violence horrifique chez Capullo prend toute sa mesure de sidération. Et comme si l'application à reproduire le visible ne suffisait pas, le dessinateur s'attache de plus à stimuler un autre de nos sens.

LE POIDS DES PAGES

Entre les mains du lecteur, un comic-book est on ne peut plus leger à lire ou à feuilleter. Un Tradepaper Back, avec quelques grammes de plus, est tout aussi facile à manipuler. Mais à nous plonger dans les histoires de Capullo, nous sentons la gravité faire son office et les pages tout à coup s'alourdissent d'artefacts massifs et de créatures écrasantes. Force est de constater que le réel pèse de tout son poids dans ses compositions. Car l'artiste a fort bien compris qu'il ne suffit pas de bodybuilder à outrance ses protagonistes pour rendre manifeste tout leur poids étouffant. Le graphiste a bien assimilé ce qui se joue quand l'énormité d'un personnage le soumet à une pesanteur presque concrète. Il faudra abaisser les épaules, il faudra figurer l'hyperlordose (cambrure exagérée) induite par la masse du dos, il faudra, pour compenser cette force qui tire vers l'arrière, faire se pencher le plus possible la tête vers l'avant. Il faudra enfin laisser traîner les avant-bras puissants que les bras ne peuvent maintenir trop longtemps relevés sous peine de tétanie musculaire. Cette acuité à représenter en creux la gravité chère à Newton distingue Capullo de ses collègues. Observons, pour mieux nous en convaincre, son héros The Creech, évoluer au fil des pages, et nous constaterons que ce cahier des charges est rempli à la lettre si bien que ce gentil monstre sera à de multiples occasions représenté tel un mammifère marin échoué hors de l'eau. C'est acquis, l'impression de réalité chez Greg Capullo est à son comble et le choc émotionnel de l'horreur qui émerge, est, en égard aux formes rondes, paroxystique au possible. Mais comment faire, à présent, pour littéralement engloutir le lecteur dans la diégèse ?

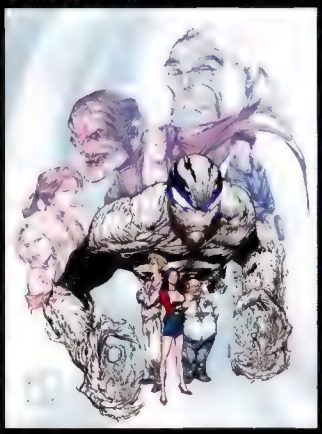
LA BD SPAGHETTI

Une modalité du découpage « Capullo », à la limite de l'anomalie, éclate au grand jour pour peu que l'on se donne la peine de compter, de comparer, et d'établir quelques moyennes. Si une division classique des plans comporte entre cinq et dix très gros plans pour une vingtaine de planches (unité de base d'un comic-book), on dénombrera chez le dessinateur, pour le même nombre de pages, une trentaine de très gros plans dans son Batman, une quarantaine dans son Spawn, et jusqu'à une cinquantaine (pas moins) dans la plus personnelle de ses créations : The Creech. Si l'auteur n'a bien évidemment pas inventé le très gros plan, une telle surabondance quasi systématique constitue de fait une bonne part de son identité de créateur et ne peut que faire sens. Écoutons, pour mieux en saisir la portée, le maître des très gros plans cinématographiques, Sergio Leone, lors d'un entretien avec Guy Beaucourt en 1972 : « *J'aime les [très] gros plans parce qu'ils sont l'expression de l'âme, le cinéma les utilise pour souligner un propos particulièrement important alors que c'est la vie même : lorsqu'on se parle, qu'on se regarde, c'est en [très] gros plan* ». Après le Western Spaghetti de Leone, voici donc l'Horreur Spaghetti de Capullo. Quoi qu'il en soit, ce procédé que le dessinateur a fait sien pour le 9e art, fait en sorte que son lecteur s'enfonce dans son récit aussi lentement et sûrement que le plongeur s'enfonce dans les profondeurs. Mais où est la frontière ? Où donc se loge précisément le passage entre les deux mondes, le pont emprunté qui relie monde réel du lecteur et univers virtuel du conteur ?

UN PETIT TOUR DU CÔTÉ DE TOURNEUR

Dans son ouvrage **Jacques Tourneur, les figures de la peur, Presses Universitaires de Rennes**, Frank Lafond montre comment le cinéaste, en livrant régulièrement ses personnages à d'opaques ténèbres, tentait par là même d'obtenir une porosité de la démarcation entre écran et salle obscure et faire en sorte de prolonger l'espace fictionnel de ses protagonistes par

l'espace réel des spectateurs. Tout se passait alors comme si les créatures imaginaires et inquiétantes du film pouvaient se faufiler parmi nous. Et Frank Lafond de conclure : « *Il [Jacques Tourneur] opère une mise en péril directe, physique des spectateurs, dans la mesure où la menace n'est plus contenue dans le cadre rassurant de l'image.* » Examinons à présent, à la lumière des ombres tourneuriennes, les mises en page de Greg Capullo. Il n'est pas rare, dans ses séries – et c'est encore une fois patent dans les planches de **The Creech** – de voir les ombres en aplats de multiples hors-cases, se fondre avec le noir de la page elle-même. Même procédé que le metteur en scène, même lisière qui s'effrite, même pont entre diégèse horrifique et réalité de la page du lecteur qui est établi. Pour le coup, le dessinateur dispose d'un champ d'action plus vaste que le cinéaste pour développer et décliner le procédé. Car la page peut aussi être blanche (ce qui n'est pas le cas de la salle de cinéma), et le graphiste va par deux fois utiliser ce principe du passage par le blanc avec un brio remarquable. Dans **Haunt**, tout d'abord, alors que Kurt Kilgore se retrouve dans un lieu qui ne peut être compris et qu'il dialogue avec une voix toute puissante et invisible, tout est immaculé autour de lui et lorsque advient un immense hors-case qui s'étend sur deux planches, le blanc laiteux du décor se fond avec le blanc pur et nu de la page du lecteur. Porosité de la frontière, monde imaginaire et réel qui fusionnent. Dans **Batman. La Cour des Hiboux** ensuite, lors de la scène citée précédemment, où le justicier de Gotham perd la tête, nous observerons un passage par le noir puis un passage par le blanc. Ajoutons à cela le sens de lecture qui impose une rotation à 180° de l'ouvrage entre nos mains et il ne fait plus aucun doute que Greg Capullo stimule notre corps et nos sensations, plonge notre tête sous les eaux troubles de ses récits et ouvre un passage magique à ses créatures humaines ou monstrueuses qui viennent investir l'aire bien réelle du lecteur. Concernant ce passage, du reste, est-ce parce que la scène a particulièrement inspiré le dessinateur, sa méthode, en tout cas, est ici remarquablement concentrée et expose des visages cartoony, une multitude de très gros plans, de nombreuses visées à ouverture d'angle aux perspectives particulièrement arrondies, un Batman qui comme Alice du Pays des Merveilles grandit subitement et se met à peser des tonnes de muscles massifs, et les fameux hors-cases poreux sur pages blanches et noires. Ainsi, comme chez Tourneur, c'est indubitablement l'effet physique qui est visé (et manifestement obtenu) par le dessinateur.



LOGOS ET PATHOS

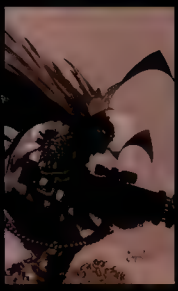
Un art tout entier orienté vers le sensible serait-il qualitativement inférieur à celui qui appelle l'intellect ? Gageons que le lecteur, dans un récit, apprécie autant la part émotionnelle (vivre les événements) que la part intellectuelle (comprendre les événements). Si le scénariste, de toute évidence, prend en compte une partie du logos (ce qui s'adresse au rationnel), le dessinateur peut lui aussi l'assumer. Ainsi, un dessin qui frôle l'abstraction iconique comme celui de Mike Mignola (chez qui, parfois, les personnages sont croqués avec la même épure que ceux de Hergé), ou un dessin qui tend vers l'abstraction picturale comme celui de Frank Miller (certaines cases de **Sin City** sont de pures compositions de formes indéchiffrables sans leur contexte, comme chez Hugo Pratt), peuvent provoquer la réflexion, convoquer l'intellect, mobiliser le cognitif. Greg Capullo, au contraire, dont tout le dispositif stylistique, graphique et séquentiel immerge « physiquement » le lecteur dans un émotionnel à l'impact décuplé, se charge entièrement, quant à lui, du pathos (ce qui s'adresse à la sensibilité). Si son art vise l'effet physique, le contrat, définitivement, est bel et bien rempli et les connaissances émotionnelles de ses lecteurs, avec Greg Capullo, sont à tous les coups considérablement enrichies. En conclusion, et comme cet artiste nous le démontre, reconnaissons qu'une bonne narration n'est pas simplement le récit de ce qui se passe dans un vécu, mais la transmission de l'expérience de ce vécu et à ce jeu-là, Capullo est définitivement passé maître.

Bernard Dato

Ci-dessus : l'influence de John Buscema et Frank Frazetta.

Ci-dessous : le passage de l'ombre vers le noir de la page.

En bas : The Creech, le poids du réel.



JUDGE DREDD
HOMME DE LOI

VOILÀ 36 ANS QUE LE FLIC FUTURISTE JUDGE DREDD ARPENTE LES RUES DE MEGA CITY ONE À LA RECHERCHE D'UN CRIME À PUNIR... MÊME SI ON N'EST PAS TOUJOURS D'ACCORD AVEC SA DÉFINITION DU CRIME. PARALLÈLEMENT, DREDD ARPENTE AUSSI LES ALLÉES DE LA BD ANGLAISE, DOUBLEMENT MALMENÉE PAR LA CONCURRENCE VENUE DES USA. D'UNE PART, LES LECTEURS BRITANNIQUES LISENT FACILEMENT LES COMICS AMÉRICAINS, D'AUTRE PART PARCE QUE LA CRÈME DES AUTEURS TRAVERSE DÉSORMAIS FACILEMENT L'ATLANTIQUE POUR ALLER TRAVAILLER POUR MARVEL, DC ET LES AUTRES. MAIS DREDD RESTE DREDD. IMMUABLE, INSTOPPABLE...

En quelques décennies, Judge Dredd a eu le temps d'évoluer mais sans se trahir. Il faut dire qu'à chaque fois, il a pu profiter de ce qui se faisait de mieux en matière de scénaristes et d'artistes anglais !

Judge Dredd fait partie de ces personnages très connus... dont le grand public (y compris parmi les lecteurs de BD) n'est pourtant pas toujours capable de raconter la moindre aventure autrement que dans sa version TV. On l'a vu... mais est-ce qu'on l'a lu ? Ça, c'est une autre histoire... En 1977, le scénariste John Wagner et le dessinateur Carlos Ezquerra lancent le personnage dans les pages de 2000 AD, jeune magazine de BD et de SF. Si ce n'était du papier journal sur lequel il est imprimé, on pourrait qualifier 2000 AD de cousin anglais de Métal Hurlant par son positionnement, avec des fondateurs un tantinet plus punks (sinon dans l'apparence, au moins dans les idées), plus destroy... Et c'est déjà un paradoxe. Voilà la génération "No Future" qui s'intéresse à décrire l'avenir. On devinera facilement comment les différentes séries publiées dans l'anthologie n'annoncent pas franchement l'utopie et les lendemains qui chantent. La création de Judge Dredd tient-elle aussi d'un paradoxe du même ordre, car que sont les Juges ? L'équivalent de super-CRS qui rendent la justice de manière arbitraire. Le temps de garer leurs énormes motos et la justice est le plus souvent rendue en suivant le règlement et seulement le règlement. La plupart du temps, tout se déroule dans une mégapole après que les radiations ont rendu une partie de la planète inhabitable. Si vous n'êtes pas à l'intérieur d'une de ces villes géantes, vous êtes forcément une fin de race ou un mutant décrépit, errant à l'intérieur de la Terre Maudite. Si vous vivez à l'intérieur de Megacity, vous avez droit à plus de confort, pas forcément à plus de sécurité. L'ultra-violence est de mise. Vous pouvez vous faire attaquer par une bande... Mais vous pouvez aussi vous faire arrêter par un Juge parce que, par votre attitude de victime, vous avez incité au crime. Les règles sont parfois délirantes et on se croirait dans un monde à la Brazil, hanté par une figure au mieux maussade, mais souvent énervé. Un Juge qui ne sait pas prendre de repos et pour qui la diplomatie est sans doute l'équivalent d'une autre planète. Judge Dredd a le visage et les armes de la répression totalitaire. Il est de la même décennie que l'inspecteur Harry, Wolverine ou le Punisher, et fait preuve du même humanisme que ses glorieux conscrits. Dredd a toute l'ambiguité de Dirty Harry, à plus forte raison parce que les scénaristes et les dessinateurs (au premier rang desquels il faut citer Brian Bolland, qui va lui donner une autre dimension) vont se succéder sur la série avec des approches différentes. On critique toujours le système, mais pas sous le même angle. Parfois, Dredd est quelqu'un de froid, qui applique la justice sans hésiter un instant. D'autres fois (et en fait de plus en plus souvent alors qu'on avance dans la série), Dredd semble être un des seuls flics intègres dans la ville, alors que la hiérarchie des Juges est elle-même corrompue et décadente. Une seule chose est sûre finalement, mieux vaut l'avoir de son côté ! Avec le temps, néanmoins, on va comprendre que Dredd (Joe, de son prénom), même s'il a ses inconvénients, est le bon côté des choses. Dredd est dur, parfois

il a tort, mais il s'efforce de faire du mieux qu'il peut, en gardant à l'esprit une certaine barrière entre le Bien et le Mal. La chose sera d'autant plus manifeste avec l'introduction d'un frère. Joe Dredd est en fait issu d'un système de clonage et a un frère, Rico Dredd (en fait un clone issu du même répertoire génétique), une copie parfaite de Joe. En fait c'est même plutôt Joe qui est la copie, dans le sens où Rico est considéré comme le grand frère. Rico est lui aussi un Juge, mais il n'a pas la même retenue que Joe (ce qui est aussi une manière pour les auteurs d'insinuer que le Dredd parfois très extrême de certains des premiers épisodes n'était peut-être pas Joe, mais bien Rico). Rico tue et discute seulement ensuite. Au début, il passe pour un juge zélé, mais Joe est de plus en plus mal à l'aise. Rico finit par dépasser les limites du supportable et Joe est obligé de l'arrêter. Rico, c'est ce qu'aurait pu être Joe, puisqu'ils sont identiques en tous points. Plus tard, après la mort de Rico, John Wagner viendra compliquer la chose avec l'apparition d'un troisième clone plus jeune. Celui-ci, au lieu de provenir du même stock génétique que Joe et Rico, a été créé à partir d'échantillons prélevés directement sur le héros de la série. Ce troisième Dredd commence sa carrière comme cadet, c'est-à-dire en tant que juge en formation. Dès qu'il rencontre le « vrai » Dredd, il lui avoue qu'il l'admire et Joe le prévient alors de se méfier de toute dérive, en prenant l'exemple de Rico. Après avoir écouté l'histoire et puisqu'ils sont tous les trois des êtres semblables, le nouveau Dredd décide de prendre Rico pour prénom, expliquant que ce sera une manière de donner une deuxième chance au frère décédé. L'ambivalence de la situation étant que Joe Dredd peut ensuite se demander si le nouveau Rico est destiné à racheter les erreurs de son frère ou à les répéter...

EXTRÊME JUSTICE

Au fil de sa carrière, Jugde Dredd va s'occuper de nombreux citoyens de la ville, le plus souvent en tirant dans le tas. Par exemple, *Rock On, Tommy Who?!*, écrite par John Wagner et illustrée de main de maître par Simon Bisley, voit le Juge tenter d'arrêter un champion de flipper (l'histoire est pastiche de Tommy, la comédie musicale des Who). Mais ledit champion est privé de sens et mène une vie aveugle et sourde. Il est incapable d'entendre quand Dredd lui ordonne d'arrêter la partie et de lever les mains. Dredd n'hésite pas, il l'abat. Vous le preniez pour un enfant de chœur ? Vous pouvez repasser... Un côté noir, oui, mais la série laisse une large part à la parodie et au baroque. Il ne s'agit pas simplement de dégainer le premier, et certaines enquêtes de Dredd sont surréalistes. Parfois, l'anti-héros est appelé sur des cas étranges, comme quand certains citoyens de Megacity semblent atteints d'un étrange virus qui fait que leur corps tombe en pièces semblables à celles d'un puzzle. Parfois, il n'est pas facile de savoir si on est déjà dans le pastiche ou encore dans une série d'action traditionnelle. Par exemple, quand le Judge Death, version alternative de Dredd, débarque d'un univers parallèle où tout le monde est mort. Esprit démoniaque, le Judge Death a simplement décidé que les seuls à enfreindre la loi sont les vivants. Il décide donc de tuer le monde entier. Il faut aussi compter avec Satanus. Rien de moins qu'un tyrannosaure cloné qu'on voulait réintro-

DREDD... EN 3D !

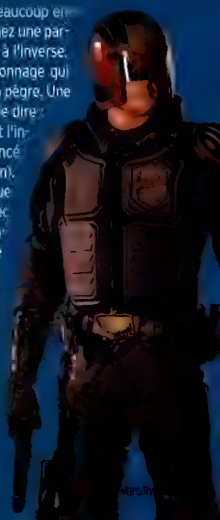
Dix-huit ans après le **Judge Dredd** de Stallone arrive une nouvelle version ciné signée Pete Travis, avec Karl Urban dans le rôle-titre. Cette fois simplement intitulé **Dredd**, le film a fait un four aux USA et sort chez nous directement en DVD. N'allez pas croire cependant que le projet soit un pauvre nanar, loin s'en faut. Le public américain a, pour le coup, singulièrement manqué l'occasion de montrer qu'il avait du goût !

SA CITÉ VA CRAQUER !

Megacity One. Une ville parsemée de tours géantes. Chaque immeuble est une ville en soi. La surpopulation est galopante. Les gens vivent littéralement les uns sur les autres. Et il faut une police d'élite pour faire régner l'ordre et la loi : les Juges. Les premières images du film de Pete Travis sont un peu déconcertantes dans le sens où la vision d'une ville surchauffée, sous un soleil de plomb, cadre peu avec l'atmosphère à la Blade Runner qu'on s'attendrait à voir. Mais le réalisateur a calculé son coup. Il est parti d'une introduction relativement réaliste - en tout cas crédible - avant de monter crescendo. On fait donc la connaissance des juges dans une ambiance à l'économie (et de ce côté-là, il faut bien dire que les motos des juges sont un peu minimalistes par rapport aux véhicules lourdement décorés de la BD). Le film tourne autour de l'initiation du Juge Anderson (Olivia Thirlby), jolie blonde qui cache sa mutation de télépathe, alors qu'elle doit accompagner une grosse pointure, le juge Dredd (Karl Urban), dans ce qui devrait n'être qu'une simple enquête de routine. Mais l'immeuble où on les envoie est tenu par un gang qui n'entend pas qu'on vienne arrêter ses membres. Coincés dans l'édifice, les deux juges vont devoir se sortir de cette situation par le haut, c'est-à-dire en remontant les étages jusqu'à Ma-Ma (Lena Headey), meneuse dérangée de la bande. Au fil de la montée, on oublie vite l'introduction ensoleillée pour aborder une ambiance de plomb. Disons-le d'office, Karl Urban joue le jeu jusqu'au bout. Pas seulement parce qu'il garde le casque de bout en bout du film (d'ailleurs, les puristes savent qu'il arrive qu'on voie le visage du héros dans la BD), mais surtout parce qu'il respecte totalement l'attitude de Joe Dredd, la mâchoire en avant, la voix tonnante. Bientôt les balles explosent, le sang fuse... Et Pete Travis joue avec la 3D pour faire ressortir quelques effets violents qu'il n'est pas commun de voir à l'écran.

HONNÊTE CITOYEN

L'ennui avec les personnages à qui les autres ont beaucoup emprunté, c'est que lorsqu'ils montrent le bout de leur nez une partie du public est prompt à faire les rapprochements à l'inverse. Dredd en est une bonne illustration. Voilà un personnage qui est spécialiste de la prise d'assaut d'immeubles de la pègre. Une célèbre couverture de **2000 AD** le voyait en train de dire : « *Je déclare cet immeuble en état d'arrestation* ». Et l'intro du film avec Stallone avait pratiquement commencé comme ça (sans aller aussi loin que Travis sur ce plan). Le film Dredd a à peine montré le bout de son nez que beaucoup auront fait, à tort, des comparaisons avec **Le Raid** de Gareth Evans. Alors que le film, tout simplement, tient la route (pardon, la rampe), respecte la mentalité d'origine de Dredd et n'a très certainement pas besoin de permission pour coffrer tout le gratte-ciel. Dredd fait partie de ces films qui n'ont pas l'ambition de changer l'histoire du cinéma, mais qu'on regarde en se demandant bien comment le public étranger a pu le dégommer à ce point !



Dredd, sortie en DVD Blu-Ray le 11 février 2013, chez Metropolitan Vidéo

À droite, le superbe Judge Dredd qu'Olivier Péru a dessiné pour l'édition française du tome qui sort en février chez Soleil. Une rare occasion où les Anglais auront laissé un Français approcher leur icône.

duire dans un parc où les gens auraient pu voir de vrais dinosaures vivants. Preuve que Judge Dredd est une BD visionnaire... Elle grille la politesse au Jurassic Park en utilisant cette idée des années plus tôt (l'épisode initial de Satanus date de 1978). Et, bien sûr, quelque chose tourne mal et Satanus, monstre rusé, va devenir un des adversaires les plus marquants de Dredd. Le fameux juge est visionnaire également parce que, n'en doutez pas, s'il annonce des choses, c'est aussi parce qu'il va copieusement inspirer d'autres auteurs dans les années suivantes, non seulement dans la BD mais aussi au cinéma. Difficile de regarder les premiers **Mad Max** de George Miller sans leur trouver un furieux air de famille avec l'univers de Dredd (même si, à l'origine, Max est plutôt un minet par rapport à lui). Arrivé à Mad Max II, on se croit déjà en pleine Terre Maudite. Même chose pour Robocop. Même si Dredd n'a rien d'un cyborg, la description de la ville futuriste où opèrent l'officier Murphy et sa manière pour le moins formelle d'appliquer la loi sonne comme un sérieux écho. Dans **Demolition Man** (1993), des années avant de réellement incarner Dredd à l'écran, Sylvester Stallone campe déjà quelque chose de très proche. Certes, le personnage vient d'une autre époque, mais sa manière d'agir et la dynamique qu'il forme avec Sandra Bullock (laquelle à une époque aurait pu jouer de manière très convaincante la Juge Anderson, l'alliée télépathe de Dredd) feront dire à de nombreux connaisseurs qu'avant d'enfiler le casque du juge en 1995, Stallone l'avait déjà joué sans le savoir. Tout ça pour dire que même si vous n'êtes pas abonné à l'hebdomadaire **2000 AD**, même si vous n'avez qu'une version parcellaire de Megacity One (et auquel cas il faudrait vous ruer sur les albums que Soleil publie en VF), vous avez déjà croisé un de ses avatars...

On retrouve des fils de Dredd pas du tout officiels aussi bien dans les pages de Dark Avengers que de Thor ou Excalibur.

QUELQUES GOSSES ILLÉGITIMES

Dans les comics américains, c'est un peu la même chose. On reconnaît l'influence du juge. Et pas seulement lors de crossovers officiels comme le fameux **Batman/Judge Dredd** dessiné par Bisley. Dès les années 1980, la série sera importée aux USA. Et puis, comme nous l'évoquions plus tôt, un nombre non négligeable d'auteurs anglais ont traversé l'Atlantique pour écrire pour les USA, emportant avec eux un certain nombre d'allusions et de private jokes. La chose s'est transmise et, si on regarde bien, on reconnaît le juge sous divers déguisements. Dans **Thor #371**, Walt Simonson crée un personnage au demeurant fort différent : Justice Peace est une sorte de super-flic de l'espace-temps et fait preuve du même tempérament intransigeant que Dredd. Il chevauche comme lui une énorme moto et un de ses supérieurs est nommé Justice Mills. Comme Pat Mills, l'éditeur de **2000 AD** qui a lui-même contribué à bon nombre d'aventures du vrai Dredd. Dans **Excalibur #23**, en 1990, il semble que Chris Claremont ait voulu profiter de la présence du dessinateur anglais Alan Davis pour se lancer dans une autre parodie. Cette fois, les membres d'Excalibur sont projetés dans une réalité alternative dirigée par des policiers nommés les Justicers. Le casque qu'ils portent évoque immanquablement celui de Dredd. La grosse différence ici est que le personnage qui évoque le plus la mentalité de Dredd est une femme, le Justicer Bull... Et le titre de l'histoire est tout simplement... *Here Comes The Judge!*. Encore plus satirique, Howard The Duck croise en 1997 un certain Judge Elmer Dwedd, sorte de mélange entre Dredd et Elmer Fudd. Dans **Dark Avengers #177**, on aperçoit un personnage nommé Boss Cage, patrouillant sur une grosse moto dans une étendue désertique rattachée à Mondocity, Jeff Parker ayant visiblement lui aussi voulu se fendre d'un hommage à Dredd. Bref, on peut dire que le juge de Megacity One a encore plus de clones qu'il veut bien l'avouer dans les pages de **2000 AD**. Pourtant, tout ça reste bon enfant. Comprenez par là que les auteurs de Marvel ne se sont pas cachés et qu'il s'agit bien d'hommages plutôt que de tentatives réelles de détourner un personnage qui n'est pas le leur. Peut-être aussi une manière de reconnaître qu'au-delà des pseudo-Judge Dredd qu'on affiche le temps d'un gag, le juge et son univers ont aussi influencé de nombreuses réalités alternatives apocalyptiques dont les comics américains aimeraient nous faire croire qu'ils ont le secret. Faites gaffe, les gars ! Le Juge pourrait bien passer vous voir un jour pour vous dresser une contravention !

X.F.

URBAN COMICS

DC COMICS™

BLACKEST NIGHT

TOME 1 - DEBOUT LES MORTS !

GEOFF JOHNS - IVAN REIS - DOUG MAHNKE

EN LIBRAIRIE LE **15 FÉVRIER**

WWW.URBAN-COMICS.COM

STAN LEE PRÉSENTE : CAPTAIN STEVEN ROGERS ET L'ARMÉE CONTINENTALE DANS :

CHAPITRE 1 : L'HEURE DE LA RÉVOLUTION !

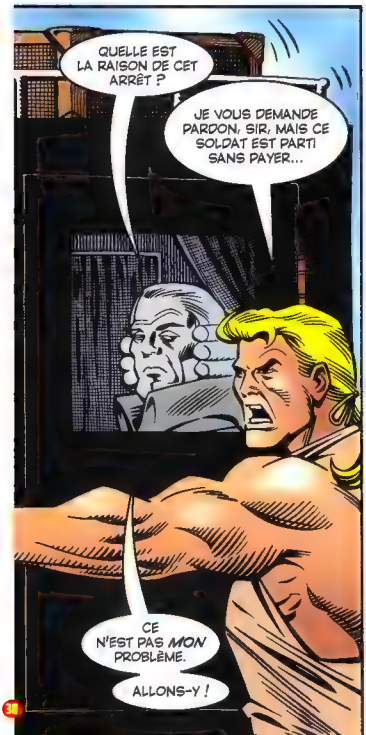
16 août 1781.
Depuis quelques années, je sais que je risque de mourir pour ma patrie.
Mais je n'avais jamais pensé qu'un DUEL déciderait de ma mort...
... surtout un duel qu'on m'a forcé à accepter !

SCÉNARIO : ROGER STERN - DESSIN : RON FRENZ ET ROGER LANGRIDGE
TRADUCTION / LETTRAGE : FULL FX STUDIO - COULEURS : TOM SMITH - ÉDITION USA : TOM BREVOORT ET MATT IDELSON

Comment en suis-je arrivé là ? Et surtout dans cette tenue criarde.
Il y a cinq ans, je n'étais qu'un simple maréchal-ferrant...
OUI, SIR. J'AI REMPLACÉ LE FER QUE VOTRE CHEVAL AVAIT PERDU.
DÉJÀ ? J'ATTENDAIS UN TRAVAIL BIEN FAIT, PAS BÂCLÉ.
JE NE BÂCLE JAMAIS MON TRAVAIL. JE GARANTIE LE RÉSULTAT.
JE VAIS JUGER DE ÇA MOI-MÊME, ROGERS !
JE N'EN ATTENDAIS PAS MOINS. ET AU SUJET DE MON PAIEMENT ?
TON PAIEMENT ?
TA RÉCOMPENSE, C'EST L'HONNEUR DE SERVIR UN SOLDAT DE SA MAJESTÉ, LE ROI GEORGE !

"PAIEMENT"
HAH-HA-HAH-HA-HA!
CE N'ÉTAIT PAS UN HONNEUR POUR MOI ! REVIENS ICI ME PAYER !

ÉCARTE-TOI ! LAISSE PASSER SIR WILLIAM !!
SIR... ?


QUELLE EST LA RAISON DE CET ARRÊT ?
JE VOUS DEMANDE PARDON, SIR, MAIS CE SOLDAT EST PARTI SANS PAYER...
CE N'EST PAS MON PROBLÈME.
ALLONS-Y !

QUEL RUSTRE INGRAT ! IL DEVRAIT ÊTRE HONORÉ DE SERVIR SES SUPÉRIEURS.
"TU AS BIEN FAIT DE TENIR TA LANGUE, STEVEN..."

The Abbey Tavern
... TU NE VEUX PAS AVOIR AFFAIRE AVEC WILLIAM TAUREY !
NOUS SOMMES DES HOMMES LIBRES, SAM. NOUS NE DEVRIONS PAS CRAINDRE...

... D'OFFENSER LE ROI OU SES HOMMES DE MAIN !
C'EST CE QU'ILS DISAIENT À LEXINGTON... AVANT QUE LES COUPS DE FEU NE PLEUVENT.
IL MARQUE UN POINT, STEVEN. LE ROI GEORGE ENVOIE PLUS DE SOLDATS CHAQUE JOUR. IL PARAÎT QU'IL Y A MÊME DES MERCENAIRES HESSOIS.
ET QUE FONT-ILS AU CONGRÈS ? ILS RESTENT ASSIS ET HÉSITENT.

C'EST FIN ! ÇA VIENT DE PHILADELPHIE : LE CONGRÈS A RÉDIGÉ UNE DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE !
JAMES ? C'EST VRAI ?
JE NE MENTIRAIS PAS SUR CE SUJET, STEVEN. NOUS NE SOMMES PLUS DES COLONIES...

... MAIS DES ÉTATS INDÉPENDANTS !
ALORS NOUS AVONS UNE VRAIE RAISON DE NOUS BATTRE, À PRÉSENT.
AH BON ?

BONNE CHANCE. VOUS EN AUREZ BESOIN.
VOUS NE VOUS JOIGNEZ PAS À NOUS ?
C'EST VRAI. QUEL EST VOTRE AVIS SUR LE SUJET DE L'INDÉPENDANCE, MONSIEUR...

ULYSSES BLOODSTONE. J'AI DÉJÀ VU CE SCÉNARIO TROP DE FOIS PAR LE PASSÉ...

INDÉPENDANCE... LIBERTÉ... DÉMOCRATIE... DE HAUTS IDÉAUX MAIS UNE VULGAIRE ILLUSION.
"LES GRECS ANCIENS DISAIENT AVOIR INVENTÉ LA DÉMOCRATIE MAIS LES ASSEMBLÉES D'ATHÈNES ÉTAIENT COMPOSÉES DE RICHES MARCHANDS."
"ET LEUR DÉMOCRATIE N'A PAS PU RÉSISTER AU POUVOIR DES TYRANS ET DES ROIS. ILS SONT FINALEMENT TOMBÉS SOUS LA DOMINATION DES ROMAINS..."
"... QUI ONT EMBRACÉ L'IDÉAL DES GRECS. MAIS LES RÉPUBLIQUES ONT DONNÉ TROP FACILEMENT DES DICTATEURS... ET LE POUVOIR DU SÉNAT ROMAIN A ÉTÉ SUPPLANTÉ PAR LE CONTRÔLE DES CÉSARS."
MÊME LE PARLEMENT BRITANNIQUE A VU LE JOUR SIMPLEMENT PARCE QUE DES BARONS FÉODAUX ONT FORCÉ LE ROI JOHN À PARTAGER SON POUVOIR AVEC EUX.
MALGRÉ TOUS LES DISCOURS SUR LA LIBERTÉ, LE POUVOIR A TOUJOURS ÉTÉ DÉTENU PAR UNE ÉLITE RESTREINTE. LES AUTRES HOMMES NE SONT QUE DES PIONS.
EH BIEN... VOUS AVEZ DEVANT VOUS UN HOMME QUI NE SERA PLUS JAMAIS UN PION !

JE VOIS UNE GRANDE OPPORTUNITÉ, PAS SEULEMENT POUR UNE ÉLITE, MAIS POUR TOUS LES HOMMES !
NOUS — LES FERMIERS, LES MARCHANDS, LES IMPRIMEURS, LES BOULANGERS, LES MARÉCHAUX-FERRANTS — SOMMES LES HOMMES QUI ONT FAIT CE PAYS !
NOS ANCÊTRES SONT VENUS DE PLUSIEURS PAYS MAIS NOUS NE SOMMES PAS DES ANGLAIS, DES ÉCOSSAIS OU DES SUÉDOIS. NOUS SOMMES DES AMÉRICAINS !
NOUS AVONS TRAVAILLÉ ENSEMBLE PENDANT DES GÉNÉRATIONS POUR RENDRE NOTRE SOCIÉTÉ POSSIBLE ! CE N'EST PAS SIMPLEMENT RAISONNABLE MAIS JUSTE QUE NOUS AYONS NOTRE MOT À DIRE SUR LA FAÇON DE LE DIRIGER !
ET JE DIS QU'UNE LOI POUR LA LIBERTÉ ET L'INDÉPENDANCE DU PEUPLE EST UNE CHOSE VALANT LA PEINE DE SE BATTRE.
OUI !
HOURRAH !
ÊTES-VOUS AVEC MOI ?
DIEU BÉNISSE L'AMÉRIQUE !
Ce jour-là, j'ai fermé mon atelier et je me suis engagé avec des compagnons dans l'Armée Continentale.
Nous étions un groupe hétéroclite. La plupart n'avait jamais tiré avec une arme à feu. Mais nous nous sommes entraînés jusqu'à ce que nous puissions faire face aux britanniques.

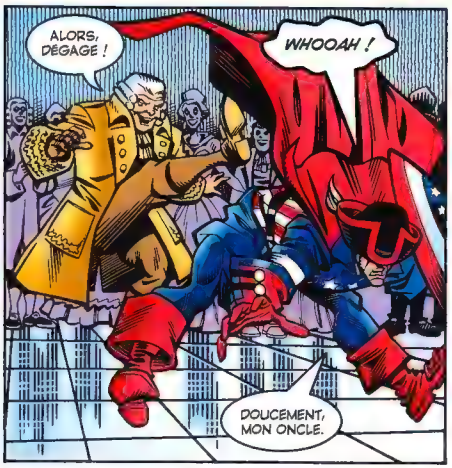
Pour ma part, je me suis découvert un *TALENT* pour la vie militaire.
... et pour une forme de combat plus libre que celle de l'ennemi.
Et, bien que ne venant pas d'une classe aisée, je me suis retrouvé à maintes reprises en position de *MENEUR*.
Mes compagnons et moi avons participé à de nombreuses batailles, de Trenton au Guildford Courthouse, tout en recevant des promotions en route.

Et il en fut ainsi... jusqu'à la semaine dernière...
J'AI UNE MISSION SPÉCIALE POUR VOUS, ROGERS.
SPÉCIALE, SIR ?
OUI. J'AI HONTE DE VOUS L'AVOUER MAIS QUELQU'UN PASSE DES INFORMATIONS AUX TROUPES BRITANNIQUES.
NOUS NE SAVONS PAS QUI EST RESPONSABLE MAIS NOUS PENSONS QU'IL TRAVAILLE POUR UN LOYALISTE DU NOM DE WILLIAM TAUREY.
TAUREY !
VOUS LE CONNAISSEZ ?
EN EFFET, JE LE CONNAIS. IL SE PREND POUR UN ARISTOCRATE... IL DEMANDE À SES SERVITEURS DE L'APPELER "SIR" WILLIAM.
JE VOIS. EH BIEN, CAPTAIN...
DON'T TREAD
"... J'AI BESOIN D'UN HOMME POUR INFILTRER LA FORTERESSE DE TAUREY, POUR DÉBUSQUER LE TRAÎTRE DANS NOS RANGS."
BIENVENUE, MES AMIS...

MERCI À TOUS D'ÊTRE VENUS !
NOUS NE MANQUONS JAMAIS L'UN DE VOS BALS MASQUÉS, WILLIAM !
"Sir" William était une personne aimable et gentille avec ses invités... mais un véritable FLÉAU pour ces serviteurs.
IL Y A DES INVITÉS AVEC DES VERRES VIDES. TU NE LES AS PAS VUS, IDIOT !
OUI... OUI, SIR WILLIAM.
MES AMIS ! J'AI PRÉVU UN DIVERTISSEMENT TRÈS SPÉCIAL POUR CETTE SOIRÉE. NOUS AVONS UN INVITÉ D'HONNEUR PARMI NOUS !
JE VOUS PRÉSENTE LE CAPTAIN YANKEE DOODLE* DE L'ARMÉE CONTINENTALE !
GRRR ! BAH LES PATTES !
JE CHERCHE CEUX QUI SONT RÉTICENTS À RENIER LEURS ANCÊTRES.
JE SUIS AUSSI TASSÉ QUE DU PUDDING À L'AVOINE.
* YANKEE-DOODLE : ANCIEN HYMNE NATIONAL DE LA NOUVELLE-ANGLETERRE

DIANTRE, DOODLE ! TU M'AS DÉMASQUÉ ! C'EST VRAI ! JE NE ME SUIS PAS REBELLÉ CONTRE MON ROI !
EN TANT QU'AGENT DU GÉNÉRAL WASHING-DAY, JE VAIS RENVOYER PERSONNELLEMENT LES TUNIQUES ROUGES !

C'EST VRAI ? ET QUE DIS-TU AUX SABRES FAITS DANS LE BON ACIER BRITANNIQUE ? À LA VOLONTÉ INÉBRANLABLE DES SOLDATS DU ROI ?
ACIER ? VOLONTÉ ? OOOH... JE N'AI AUCUN DES DEUX.


ALORS, DÉGAGE !
WHOOAH !
DOUCEMENT, MON ONCLE.

"Je ne pouvais que bouillir d'indignation alors que Sir William acceptait les applaudissements de son public."
Mais ma rage s'est transformée en DOUTE...

... quand j'ai reconnu le dernier invité qui se mit à murmurer à l'oreille de Taurey.
JAMES... mon vieil ami... un TRAITRE ? Je ne pouvais pas en croire mes yeux.

J'ai essayé de les suivre, mais Taurey l'a conduit à une pièce où les serviteurs n'étaient pas admis.
Je devais découvrir pourquoi Taurey était ici. Heureusement...

... j'ai eu une bonne idée.
CE QUE JE NE FERAIS PAS POUR MON ONCLE...
J'AI CHAUD DANS CETTE TENU
UUUUE !
L'ARMÉE DE WASHINGTON S'EST DÉPLACÉE ICI !
OUI !
OH, "MON ONCLE..."
SIR WILLIAM !
CE N'EST QUE MON NEVEU.
NE RESTE PAS LÀ, ANDREW. C'EST UNE RÉUNION PRIVÉE. ÇA NE TE CONCERNE PAS.
MAIS JE CROIS BIEN QUE SI, "SIR" !

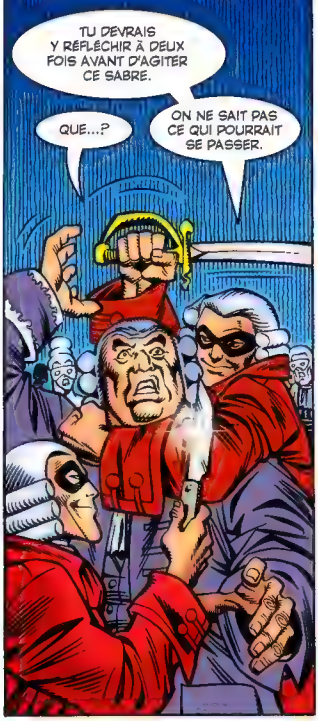
chapitre 2 :

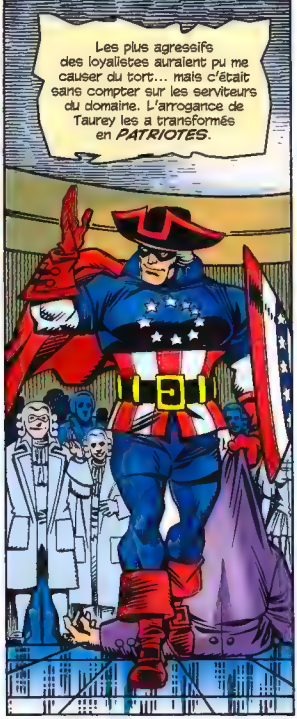
Tant que des hommes Libres se tiendront debout

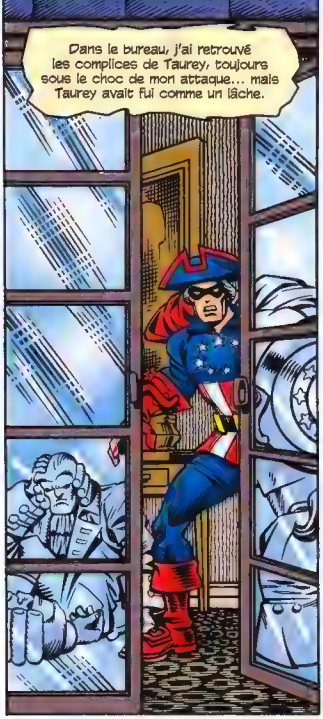
16 août 1781.
Déguisé en serviteur, je me suis introduit dans la demeure de WILLIAM TAUREY pour essayer de découvrir l'identité du TRAÎTRE qui passe des informations à l'ennemi loyaliste.
Au milieu du BAL MASQUÉ, j'ai eu la désagréable surprise d'apprendre que le traître était mon vieil ami, JAMES.
J'ai subtilisé un costume à l'un des invités et je me suis faufilé jusqu'aux conspirateurs...
SIR WILLIAM !
CE N'EST QUE MON NEVEU.
NE RESTE PAS LÀ, ANDREW. C'EST UNE RÉUNION PRIVÉE. ÇA NE TE CONCERNE PAS.
MAIS JE CROIS BIEN QUE SI, "SIR" !

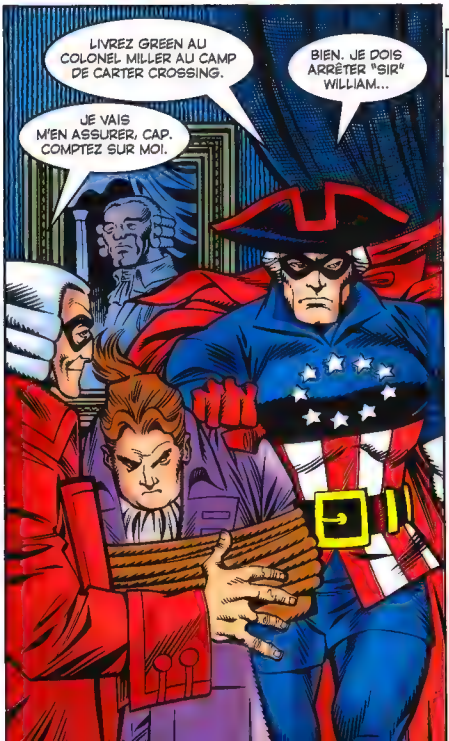
JE CROIS QUE SI.
WHUNG
THOK!
?!?
TU N'ES PAS ANDREW !
NON, EN EFFET.
TU AS FAIT PORTER CES VÊTEMENTS À TON NEVEU POUR TE MOQUER DE NOTRE NATION.
WHUMP
CE N'EST PLUS AUSSI DRÔLE, À PRÉSENT, N'EST-CE PAS ?
ET *TOI*, JAMES GREEN...
TU... ME CONNAIS ?
OH, OUI !

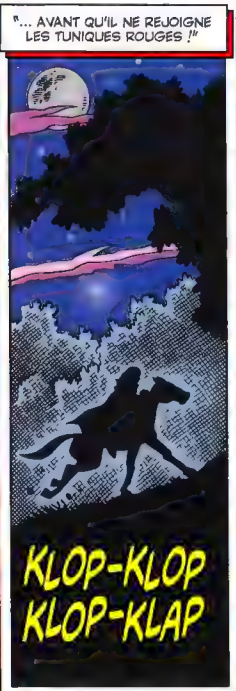
KRAK
ET JE LE REGRETTE AMÈREMENT !
QU'EST-CE QUE...
DIEU DU CIEL !
ENCORE DU SPECTACLE ?!
JE NE CROIS PAS...
TU PARLAIS SI HONNÊTEMENT DE L'INDÉPENDANCE. ET REGARDE-TOI À PRÉSENT ! TU ME FAIS HONTE !
STEVEN ROGERS ?
OUI, JAMES. DIS-MOI POURQUOI... POURQUOI UN PATRIOTE TRAHIT SES FRÈRES D'ARMES ?
JE NE PENSAIS PAS QUE CETTE GUERRE DURERAIT AUSSI LONGTEMPS... ET SERAIT SI COÛTEUSE ! SIR WILLIAM PAYAIT BIEN...
QUOI ? DEVONS-NOUS SEULEMENT NOUS BATTRE QUAND C'EST FACILE ? TRAHIR NOS IDÉAUX POUR DE L'ARGENT ?
ET JE PENSAIS TE CONNAÎTRE...
LÂCHE-LE, REBELLE OU SINON...


TU DEVRAIS Y RÉFLÉCHIR À DEUX FOIS AVANT D'AGITER CE SABRE.
QUE...?
ON NE SAIT PAS CE QUI POURRAIT SE PASSER.


Les plus agressifs des loyalistes auraient pu me causer du tort... mais c'était sans compter sur les serviteurs du domaine. L'arrogance de Taurey les a transformés en PATRIOTES.


Dans le bureau, j'ai retrouvé les complices de Taurey, toujours sous le choc de mon attaque... mais Taurey avait fui comme un lâche.


LIVREZ GREEN AU COLONEL MILLER AU CAMP DE CARTER CROSSING.
JE VAIS M'EN ASSURER, CAP. COMPTEZ SUR MOI.
BIEN. JE DOIS ARRÊTER "SIR" WILLIAM...


"... AVANT QU'IL NE REJOIGNE LES TUNIQUES ROUGES !"
KLOP-KLOP KLOP-KLAP

WILLIAM TAUREY !
NON...

TON RÈGNE EST FINI !
MAINTENANT...
... ET POUR TOUJOURS !
OH, VRAIMENT ?

À GENOUX, INFIDÈLE !
C'EST UN DRÔLE D'ACCOUTREMENT POUR UN VOLEUR DE GRAND CHEMIN.
CE N'EST PAS UN VOLEUR. IL S'EST INTRODUIT CHEZ MOI. C'EST UN ESPION !
ON FERAIT MIEUX DE LE PENDRE.
OUI ET LE PLUS TÔT SERA LE M... NON.
NON, ATTENDEZ ! J'AI UNE MEILLEURE IDÉE...
Et c'est ainsi que je me suis retrouvé à devoir affronter William Taurey en duel.
Mais ce n'est qu'après m'être avancé des dix pas réglementaires que j'ai découvert la perfidie de Taurey.
KLIK
Mon pistolet était VIDE !
AH AH AH !
QUAND SATAN TE LE DEMANDERA, DIS-LUI QUE C'EST SIR WILLIAM TAUREY QUI T'ENVOIE.

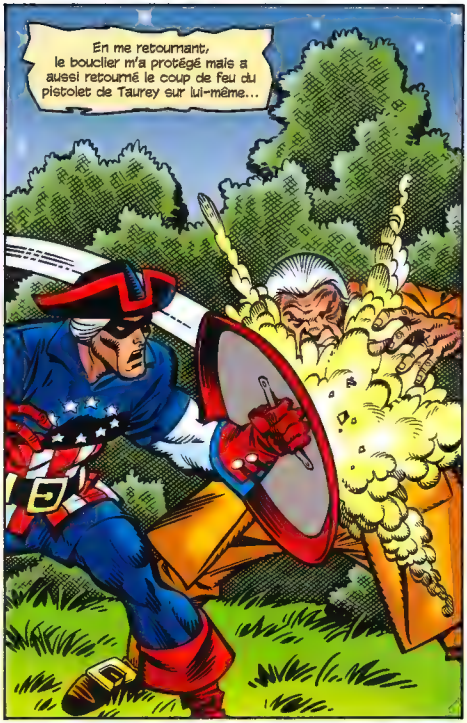
BLAM
HWUK
JAMAIS !
AH !

PAS TANT QU'UN SEUL HOMME *LIBRE* TIENDRA DEBOUT.
TA TYRANNIE NE GAGNERA JAMAIS !

La colère a déclenché en moi une rapidité d'exécution qui a surpris les tuniques rouges.
WOK

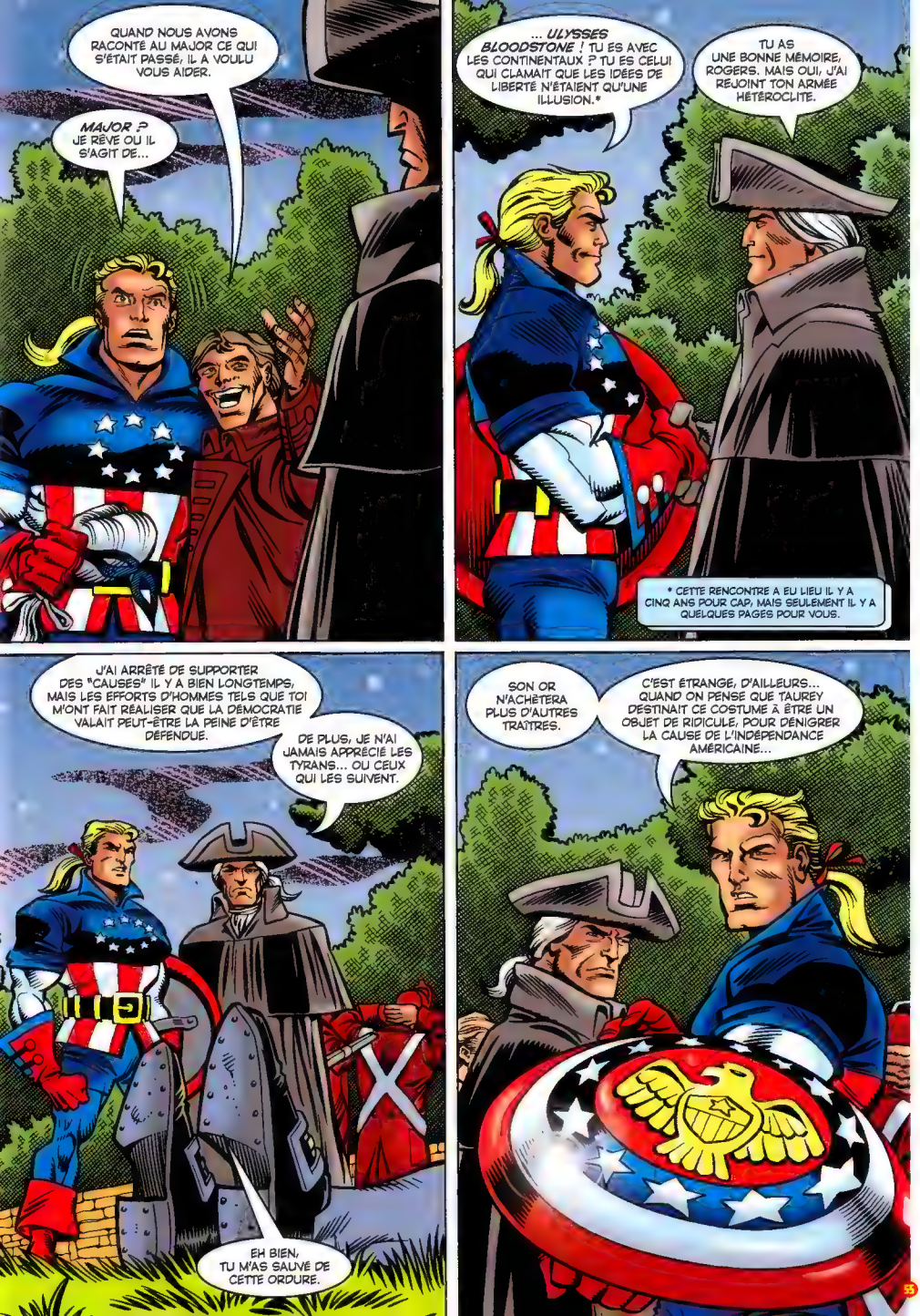
Mais Taurey s'était déjà remis de mon attaque... et il avait un *SECOND* pistolet chargé dans la main.
Mon histoire aurait pu s'arrêter là...

... sans un avertissement providentiel.
QUOI ?
CAPTAIN ! DERRIÈRE TOI !


En me retournant, le bouclier m'a protégé mais a aussi retourné le coup de feu du pistolet de Taurey sur lui-même...

Et pour sa traîtrise, "Sir" William Taurey a payé LE PRIX FORT.
J'appris bien vite que l'avertissement venait d'un groupe de Continentaux...

... qui avait suivi ma trace avec l'aide des serviteurs de Taurey.
CES TUNIQUES NE TE CAUSERONT PLUS DE SOUCIS, CAP.


QUAND NOUS AVONS RACONTÉ AU MAJOR CE QUI S'ÉTAIT PASSÉ, IL A VOULU VOUS AIDER.
MAJOR ? JE RÊVE OU IL S'AGIT DE...
... ULYSSES BLOODSTONE ! TU ES AVEC LES CONTINENTAUX ? TU ES CELUI QUI CLAMAIT QUE LES IDÉES DE LIBERTÉ N'ÉTAIENT QU'UNE ILLUSION.*
TU AS UNE BONNE MÉMOIRE, ROGERS. MAIS OUI, J'AI REJOINT TON ARMÉE HÉTÉROCLITE.
* CETTE RENCONTRE A EU LIEU IL Y A CINQ ANS POUR CAP, MAIS SEULEMENT IL Y A QUELQUES PAGES POUR VOUS.
J'AI ARRÊTÉ DE SUPPORTER DES "CAUSES" IL Y A BIEN LONGTEMPS, MAIS LES EFFORTS D'HOMMES TELS QUE TOI M'ONT FAIT RÉALISER QUE LA DÉMOCRATIE VALAIT PEUT-ÊTRE LA PEINE D'ÊTRE DÉFENDUE.
DE PLUS, JE N'AI JAMAIS APPRÉCIÉ LES TYRANS... OU CEUX QUI LES SUIVENT.
EH BIEN, TU M'AS SAUVÉ DE CETTE ORDURE.
SON OR N'ACHÈTERA PLUS D'AUTRES TRAÎTRES.
C'EST ÉTRANGE, D'AILLEURS... QUAND ON PENSE QUE TAUREY DESTINAIT CE COSTUME À ÊTRE UN OBJET DE RIDICULE, POUR DÉNIGRER LA CAUSE DE L'INDÉPENDANCE AMÉRICAINE...

... MAIS JE VOIS DANS CES COULEURS LA FORCE, LE COURAGE ET LA JUSTICE ! JE VOIS L'UNITÉ DE NOTRE QUÊTE.
LAISSONS RIRE LES TYRANS S'ILS LE VEULENT...
"... J'AI FOI EN NOTRE NATION. ELLE TIENDRA BON. "
16 août 1781. Depuis quelques années, je sais que je risque mourir pour ma patrie. Mais je n'avais jamais pensé qu'un DUEL déciderait de ma mort... ... surtout un duel qu'on m'a forcé à accepter ! Comment en suis-je arrivé là ? Et surtout dans cette tenue criarde. Il y a un simple maréchal-ferrant.
Déguisé en serviteur, je me suis introduit dans la demeure de William Taurey pour essayer de découvrir l'identité du traître qui passe des informations à l'ennemi loyaliste. Au milieu du bal masqué, j'ai eu la désagréable de surprise d'apprendre que mon [illegible] était
VOTRE ANCÊTRE A EU UNE ILLUSTRE CARRIÈRE, ROGERS.
OUI, GÉNÉRAL PHILLIPS.
1941
JANUARY
J'AI SOUVENT IMAGINÉ CE QUE DEVAIT ÊTRE SA VIE. IL PARAÎT QU'IL EXISTE UN PORTRAIT DE LUI, APRÈS LA GUERRE, MAIS MA FAMILLE L'A PERDU IL Y A DES GÉNÉRATIONS.
CE JOURNAL EST TOUT CE QU'IL ME RESTE DE MON HÉRITAGE FAMILIAL.
ET QUEL HÉRITAGE ! VOUS DEVRIEZ EN ÊTRE FIER !

JE LE SUIS, GÉNÉRAL. LE CAPTAIN ÉTAIT UN BRAVE HOMME À UNE ÉPOQUE OÙ IL Y EN AVAIT BESOIN. JE SUIS FIER DE PORTER SON NOM.
JE N'AI JAMAIS IMAGINÉ POUVOIR SERVIR MA PATRIE COMME IL L'A FAIT...
JOURNAL
GÉNÉRAL, SI QUELQUE CHOSE DEVAIT M'ARRIVER, JE SOUHAITE QUE VOUS DONNIEZ CE JOURNAL AU MUSÉE SMITHSONIAN.
VOUS AVEZ MA PAROLE.
CES DESSINS SONT FASCINANTS.
C'EST AINSI QUE *J'IMAGINE* LE CAPTAIN.
SI VOUS VOULEZ BIEN M'EXCUSER, ON M'ATTEND À L'ENTRAÎNEMENT.
OUI, BIEN SÛR.
"... UN BRAVE HOMME..."
"À UNE ÉPOQUE OÙ IL Y EN AVAIT BESOIN..."
STEVE, VOUS DEVEZ VOUS DEMANDER CE QUE J'ATTENDS DE VOUS, N'EST-CE PAS ?
JE SUPPOSE QUE VOUS ME GARDIEZ AU CHAUD POUR UNE MISSION TOP SECRÈTE, GÉNÉRAL.
1941 MARCH
OUI, UNE MISSION TRÈS ***SPÉCIALE***.
LES NAZIS ONT UN AGENT SPÉCIAL QUI PROPAGE LA TERREUR EN EUROPE. IL S'APPELLE... ***CRÂNE ROUGE***. ET ON DIT QUE CERTAINS MEMBRES DU PARTI NAZI LE CRAIGNENT PLUS QU'HITLER LUI-MÊME !

CRÂNE ROUGE PERSONNIFIE LE MAL DU NAZISME. NOUS AVONS DÉSESPÉRÉMENT BESOIN D'UN AGENT SYMBOLISANT L'OPPOSÉ... UN HOMME QUI SERA LE SYMBOLE DE LA LIBERTÉ !
ET VOUS VOULEZ QUE JE SOIS CET HOMME ?
OUI, STEVE. DANS CE PAQUET, VOUS TROUVEREZ UN UNIFORME SPÉCIALEMENT FAIT POUR VOUS. ESSAYEZ-LE !
JE RÉALISE QU'IL S'AGIT D'UNE LOURDE RESPONSABILITÉ, STEVE. ON VOUS DEMANDE DE REPRÉSENTER L'AMÉRIQUE, POUR SA POPULATION MAIS AUSSI POUR LE MONDE !
MAIS NOUS AVONS BESOIN DE VOUS POUR INSPIRER L'OPINION. POUR DONNER DE L'ESPOIR DURANT LES JOURS SOMBRES QUI SE PROFILENT.
ALORS JE PRIE POUR ÊTRE À LA HAUTEUR DE VOS ESPÉRANCES. NOTRE PAYS A BEAU AVOIR VÉCU DES TEMPS DIFFICILES, ET PEUT-ÊTRE QU'IL N'EST PAS TOUJOURS À LA HAUTEUR DES PROMESSES DES PÈRES FONDATEURS...
MAIS L'AMÉRIQUE S'EST TOUJOURS RÉVOLTÉE CONTRE LES TYRANS ET S'EST BATTUE POUR LES DROITS DE L'HOMME.
ET SI L'AMÉRIQUE A BESOIN D'UN HOMME POUR DÉFENDRE SES PRINCIPES, POUR SE BATTRE CONTRE LES FORCES DE LA TYRANNIE, ALORS DIEU M'EN SOIT TÉMOIN, JE SERAI CET HOMME !
ET LA LÉGENDE CONTINUE !

LA PLUS GRANDE SAGA MARVEL DE TOUS LES TEMPS

La novélisation officielle de la saga légendaire par Stuart Moore

ECLIPSE
PANINI BOOKS
MARVEL
marvel.com
Eclipse est une collection de Panini Books
TM & © 2013 MARVEL & SUBS.

INTERVIEW ■ SZYMON KUDRANSKI

SPAWN, LES ZOMBIES ET LE PINGOUIN UNE SACRÉE MÉNAGERIE !

SI VOUS NE CONNAISSEZ PAS ENCORE SZYMON KUDRANSKI, VOUS RATEZ QUELQUE CHOSE ! CAR CE JEUNE DESSINATEUR POLONAIS AU LOOK DE « GAMER » PRÉSIDE AUX DESTINÉES DE SPAWN DEPUIS DÉJÀ 25 NUMÉROS AVEC UN SACRÉ TALENT ET UNE RÉGULARITÉ FORT APPRÉCIABLE POUR LE LECTEUR. DANS LA LIGNÉE DES ARTISTES COMME ASHLEY WOOD, SON STYLE TRÈS DARK CONTRASTE AVEC SON CÔTÉ SYMPATHIQUE ET SOURIANT. ET DEPUIS QUE DC COMICS L'A CONVAINCU DE TRAVAILLER NOTAMMENT DANS L'UNIVERS DE BATMAN , VOUS N'ÊTES PAS PRÈS D'OUBLIER SON NOM...

REPÈRES

› Ses séries phares :

- 30 Days of Night Annual 2004
- Dracula's Revenge
- Zombie Cop
- Spawn
- Penguin : Pride and Prejudice

Vous êtes né en Pologne, où la tradition comics n'est pas très forte, comment vous est venue l'idée de faire ce métier ?

C'est vrai qu'il n'y avait pas beaucoup de comics dans mon pays quand j'étais petit, mais on trouvait quelques comics américains, heureusement pour moi ! J'ai toujours voulu être un artiste, mais par-dessus tout j'adorais dessiner et peindre, donc très vite, je me suis dit que je voulais faire ce métier. Mais ça n'a pas été si facile ! J'ai d'abord tenté de publier une page de BD dans des magazines, mais ça ne marchait pas, ils n'aimaient pas mon style et me disaient tous qu'il fallait que j'en change si je voulais travailler... Non merci ! Heureusement, un an plus tard environ Steve Niles a vu mon travail sur internet et il m'a appelé. Et lui heureusement ne m'a pas demandé de changer ! À l'époque il travaillait avec Rob Zombie, le musicien, il m'a emmené dans l'aventure avec lui et ensuite quand il est allé travailler chez IDW également.

Quel a été votre premier boulot professionnel ?

30 days of night annual 2004 que m'a donné Steve Niles. J'avais 17 ans à l'époque et je continuais l'école, cela n'était pas facile de tout concilier, mais j'y suis arrivé et j'en suis fier. Et j'ai enchaîné ensuite avec **Dracula's revenge**. Je remercie Steve et Jeff Marriotte qui m'ont fait confiance, ce sont deux auteurs pour lesquels j'ai beaucoup de respect et avec qui ça a été un pur plaisir de travailler. J'ai retrouvé Jeff ensuite sur **Zombie Cop**, ma première longue série, jusqu'ici au mieux j'avais fait des 22 pages, là j'en avais 96 à dessiner ! C'est vrai que d'une manière générale, j'en fais une par jour (parfois il me faut deux jours), mais du coup ça faisait pas mal de boulot ! (rires) Et comme Jeff, Jim (Valentino) et Kris (Simon) étaient contents du résultat, moi aussi !

Une planche par jour et pas de retard ! Vous ne faiblissez pas depuis le #201 de Spawn, ce n'est pas trop difficile à vivre comme rythme ?

Honnêtement, ça va, disons que sur un mois de 30 jours je fais 20 planches de **Spawn** environ, ce qui me laisse encore à peu près 10 jours pour faire un boulot pour DC ou autre. Du moment que je dessine et que je regarde des DVD, je suis heureux ! (rires)

Dès le départ, on vous trouve sur des personnages noirs ou d'horreur, c'était votre choix ?

Oui, définitivement, je préfère les personnages sombres et de mauvaise humeur. (rires) Depuis que je suis petit, j'adore les films d'horreur, les histoires glauques. et c'est valable aussi bien pour le cinéma, les jeux vidéo, les monstres etc. J'adorerais faire quelque chose de plus léger, mais je ne suis pas sûr de trouver du travail dans un autre registre avec mon style ! (rires) On ne se refait pas !

À vos débuts, vous avez même dessiné des affiches pour Bill Moseley, l'acteur vedette de Massacre à la tronçonneuse !

Ah oui ! Et Bill les aimait tellement que j'en ai fait plusieurs qu'il emportait à chaque fois sur les conventions d'horreur ! (rires) J'en ai fait aussi pour **Werewolf Women of the SS** et **The Devils rejects**.

Les super-héros ce n'est pas votre tasse de thé ?

Si, j'aime bien lire leurs aventures, mais d'abord je n'y crois pas vraiment et en plus, je trouve que ça ne correspond pas bien à mon style de dessin. Il y a beaucoup de gens qui font des lignes épurées mais ce n'est pas moi ! Je suis plutôt du genre artiste nerveux !

Justement, qui sont les artistes qui vous ont inspiré ?

En premier lieu, je dois dire mon père, qui dessinait depuis mon plus jeune âge, notamment une page BD pour un journal local. Je me souviens qu'étant petit, je m'asseyais à ses côtés et on dessinait ensemble... Ensuite, quand j'ai grandi, j'ai découvert Ashley Wood, un de mes préférés depuis, mais aussi Bill Sienkiewicz, Dave McKean, Kent Williams, David Mack et Simon Bisley. En parlant de Bisley, j'ai même eu l'occasion de le rencontrer à mes débuts, on a sympathisé très vite, en plus on s'appelle pareil, même si mon prénom s'écrit à la polonaise. Et j'étais évidemment un grand fan de Todd McFarlane.

Pas étonnant qu'on vous retrouve sur Spawn quelques années après ! Comment cela s'est-il passé ?

Tout d'abord en lisant les **Spawn** de McFarlane, puis **Hellspawn** d'Ashley Wood et plus tard les séries de David

Le Pingouin vu par Szymon.

Ci-dessus : l'artiste a également participé à la campagne de lancement du Garde Républicain, chez Wanga Comics.

Ci-dessous : le Joker version Kudranski.

Hine et Paul Jenkins, je me disais : « *Ça, c'est le genre de trucs que je pourrais dessiner* ». Je savais bien que je ne ferais pas quelque chose d'aussi cartoony que Greg Capullo sur **Spawn**, mais ça ne paraissait pas très grave non plus, si Todd me suivait, bien entendu, ce qu'il a fait, à ma grande surprise ! Il a découvert mon travail sur Twitter et quand il m'a contacté au départ c'était pour me proposer de faire des épisodes de **Sam & Twitch**. J'ai apprécié dès le début, car au lieu de me demander de changer mon style, il m'a encouragé à garder mon trait, mes références graphiques et mes méthodes de travail. Au même moment, il a commencé à me parler d'un relaunch pour **Spawn**. Greg Capullo, qui en était l'artiste régulier devait choisir s'il voulait continuer sur cette série ou s'il préférait **The Haunt**. Il a choisi **The Haunt** et donc Todd m'a proposé **Spawn** ! Tant mieux pour moi ! (rires) Au départ, cela m'a demandé un gros travail de préparation et beaucoup d'esquisses, mais l'avantage, comme Al Simmons était mort et qu'on démarrait avec un « nouveau » Spawn, c'est qu'on n'était pas obligé non plus de coller au passé. On a pu se permettre de changer pas mal de choses, d'aller vers quelque chose de plus réaliste, de très différent de Greg ou de Tony Daniel. La seule chose c'est que j'angoissais au début que les fans de la série n'adhèrent pas à tous ces changements, mais du moment que ça plaisait à Todd, il m'a dit de ne pas m'inquiéter du reste !

Cela n'a pas été difficile alors, de travailler avec Todd ?

Sincèrement, non, il a été génial depuis le début et il m'a laissé beaucoup de liberté, même s'il a une vision d'ensemble très précise et qu'il s'agit de son œuvre. Todd, c'est une légende ! Quand j'étais petit je décalquais ses épisodes pour apprendre à dessiner ! La première fois que je l'ai rencontré, on était en 2006 je crois à la convention de New York, ce n'était pas une rencontre inoubliable (rires) : il a regardé rapidement mes pages et il m'a dit un truc du genre : « *C'est bien, continue dans cette voie* »... Manifestement je n'étais pas prêt ! Mais il a suivi ce que je faisais et trois ans plus tard, quand il m'a contacté, il a été très encourageant, du genre, « *Vas-y fonce, fais ce que tu veux* » ! En fait, une fois qu'il t'a choisi, il n'interfère pas tellement dans ton travail, il fait confiance aux artistes. Il imagine chaque épisode de **Spawn** un peu comme un film, l'idée c'est donc de pouvoir y ajouter des effets spéciaux, des jeux de lumière etc.

Il a même utilisé le pseudo de Will Carlton pour écrire lui-même les épisodes de ce relaunch depuis le #185 avant de se dévoiler et d'assumer à partir du #220, il vous avait mis dans la confidence ?

Oui depuis le début, mais parfois il oubliait que je le savais, c'était drôle, il parlait de son écriture et il me disait, « *Ah non bien sûr je veux dire que j'ai relu ce que Will avait écrit* » (rires). En tout cas, ce que je trouve super, c'est que les histoires ne sont jamais ennuyeuses, même pour moi. Au contraire, à chaque script que je reçois je suis impatient de découvrir ce qui se passe dedans et ça me donne l'énergie pour faire les meilleurs dessins possibles. Par ailleurs, je trouve aussi très confortable de pouvoir rester sur cette série autant que j'en ai envie. C'est une façon pour moi de remercier Todd de m'avoir fait confiance et c'est plutôt rassurant de dessiner quelqu'un qui est déjà là depuis 20 ans et qui ne va pas se sauver demain !

Pourquoi Spawn est un bon héros à vos yeux ?

Je ne parlerais pas trop de l'histoire, parce que je suis plutôt attiré par le côté visuel. Donc, je dirais juste qu'entre la tête qu'il a et le monde pourri dans lequel il vit, c'est parfait pour moi ! (rires)

Vous croyez à l'enfer et au paradis ?

Waouh ! Quelle question ! Je suis trop jeune, je crois, pour réfléchir à ce genre de concepts... surtout quand je dessine ! Ce qui est sûr c'est que je suis bien content de ne pas avoir à écrire les histoires de **Spawn**, parce que là je serais obligé de me pencher là-dessus et je n'y tiens pas ! (rires)

Pourtant vous avez déjà écrit et dessiné des comics, par exemple Asylum of Horror ?

Ce n'est pas pareil... Pour faire un bon film, je pense qu'il faut un bon script de départ, puis un bon scénariste pour l'adapter et un bon réalisateur. De la même façon, pour faire de bons comics il faut un bon scénariste ET un bon dessinateur ET un bon coloriste. C'est un travail très collaboratif, il faut confronter plusieurs visions pour matérialiser le meilleur dans les comics. Chez DC comics par exemple, ils bougent beaucoup les gens, ils changent les équipes etc. Pour moi ce n'est pas plus mal, j'adore les scénaristes, et comme ça j'en découvre de nouveaux !

Quelles techniques de dessin utilisez-vous le plus ?

Tout d'abord, pour comprendre, il faut remonter à 2001 environ, l'année où Bendis et Wood ont démarré **Sam & Twitch**. C'était très original à l'époque et quand j'ai vu ces pages, j'ai tout de suite pensé que c'est exactement ce genre d'images que je voulais faire, ces tons, ces effets etc. Mais je ne savais pas qu'on faisait tout ça avec un ordinateur, alors je me suis d'abord embêté à le faire sans ! (rires) J'imprimais les pages, j'encrais par-dessus, je collais

des trucs pour avoir l'effet que je voulais, bref je bricolais ! Mais je ne le regrette pas, parce que ça m'a fait progresser. Ça m'a appris à affiner ce que je voulais, à mélanger plein de choses et ensuite, quand j'ai démarré avec l'ordinateur, les textures, les photos, ça m'a été plus facile. (rires) Bref, désormais, j'utilise un mélange entre de l'acrylique, de la peinture à l'huile et l'ordinateur. Il n'y a pas longtemps, Todd m'a fait remarquer que mes couvertures étaient trop « noires » et qu'en termes de marketing ce n'était pas génial, surtout quand elles sont reproduites sur du papier de mauvaise qualité, alors j'essaye de faire un peu différemment en ce moment...

Qu'est-ce que vous préférez dessiner, les personnages, les décors, les monstres etc. ?

Définitivement, les personnages ! Et en cela, je suis à la lettre un précieux conseil que m'avait donné à l'époque, Alex Maleev, un autre artiste dont j'admire beaucoup le travail, quand je l'ai rencontré à mes débuts. Il avait regardé mes planches et m'avait dit, concentre-toi sur les personnages, pour les décors, tu peux toujours tricher, ajouter, ou changer. Depuis, je fais comme il a dit ! (rires)

Revenons à DC comics que vous avez mentionné un peu avant, récemment on vous a vu travailler pour eux, notamment sur l'excellente mini-série « Penguin, Pain and prejudice » avec Le Pingouin comme personnage principal, c'est vous qui leur avez proposé ou ils sont venus vous chercher ?

Comme je vous l'ai dit, à mes débuts, en 2008 il me semble, j'avais envoyé des pages d'essai à tous les éditeurs ou presque ! (rires) J'avais dessiné 3 pages du **Punisher** en noir et blanc et étonnamment, j'avais reçu plein de réponses positives, dont un coup de fil de Mike Marz, éditeur chez DC me proposant de dessiner une histoire back-up de Manhunter. On était resté en contact, et j'avais dit que je ne pouvais pas prendre une série régulière en plus de **Spawn**, mais que ça me plairait de faire de temps en temps des projets spéciaux pour DC ou des histoires back-up. C'est ce qui est arrivé avec **Penguin** !

Qu'est-ce qui vous a inspiré pour cette mini-série ?

Tout d'abord, quand je suis allé à New York, j'ai pris beaucoup de photos des buildings notamment et je m'en suis inspiré pour dessiner Gotham City. Au passage, ce n'est pas très différent de la ville de Spawn, bref... Ensuite, quand j'ai lu le script, au tout début, je visualisais le jeu de Danny de Vito dans le film **Batman**, mais DC m'a demandé de changer un peu cela pour que ce soit moins flagrant. Et à ce moment-là, j'en ai profité pour partir aussi sur quelque chose de plus sérieux, de moins drôle que l'interprétation du Pingouin de De Vito. Ça a été un véritable plaisir de travailler avec Gregg Hurwitz sur ce comic-book, il avait une idée très précise de ce qu'il voulait et il se trouve que ça collait parfaitement avec mon dessin je pense. J'ai essayé de jouer avec les ombres et de capter l'ambiance si particulière qui entoure ce personnage. Mon plus gros challenge a consisté à le dessiner petit. Il fallait qu'il soit à la fois sympathique et effrayant dès ce moment-là sans une goutte de sang ou de gore autour de lui... Je rends également hommage à mon coloriste sur ce projet, John Kalisz, ce n'est pas facile de coloriser mes planches, mais il a fait du bon boulot pour ne pas aplatir toutes mes échelles de gris et je l'en remercie. Sa palette pour le Pingouin est exactement celle que j'avais en tête. D'ailleurs depuis ce projet, je demande systématiquement à travailler avec lui ! (rires) Sur **Detective Comics** par exemple. Je pense sincèrement qu'il rend mes dessins plus beaux ! On devait enchaîner ensemble avec Gregg sur une mini-série sur l'Épouvantail, mais DC a choisi de le mettre sur la série régulière **Batman : The Dark Knight** avec David Finch, donc on ne l'a pas fait, on verra... Et de toute façon, j'ai un nouveau projet chez DC avec de nouveaux personnages, mais désolé, même pour les Français, je ne peux encore rien dire ou alors je risque de me faire griller ! (rires) J'ai pitché un certain nombre de projets dont je ne sais pas encore qui va les éditer, donc je ne peux rien dire ! La seule chose que je peux dire c'est que j'ai envie de faire du polar et que je n'arrête pas **Spawn** !

Que ce soit pour Spawn ou les ruelles de Gotham, l'artiste s'épanouit dans les atmosphères noires.

Au centre : Repulse, un one-shot sorti chez Image en 2011, où Szymon a la double casquette de scénariste et dessinateur.

Vous continuez à travailler pour de petits éditeurs ?

Je fais quelques couvertures de temps en temps, et à vrai dire pourquoi pas si on me propose un projet vraiment bien écrit, je ne dirai jamais non. Mais pour être tout à fait honnête, j'ai commencé chez de petits éditeurs dans l'espoir de me faire remarquer par les gros, alors maintenant que je travaille chez les gros, j'ai bien l'intention d'en profiter ! (rires)

Vous qui aimez les trucs noirs, qu'avez-vous pensé de la polémique autour du film Batman après la tuerie aux USA ?

Je l'ai trouvée ridicule et je pensais que personne n'allait tomber dedans ! Je ne voudrais pas avoir l'air de m'énerver, mais sincèrement ce vieux débat sur la liberté d'expression me semble dater. Arrêtez de blâmer les artistes pour quelque chose dont ils ne sont pas responsables ! Blâmez les gouvernements, les états, les grosses compagnies internationales, bref les gens qui ont vraiment du pouvoir, mais les artistes... Non !!!! Franchement, c'est trop facile ! La culture populaire qui est représentée par la musique, la bande dessinée, le cinéma etc. est toujours la première visée, ça suffit ! À un moment il faut arrêter ! Désolé, je m'emporte, mais bon, c'est vraiment énervant...

Quelle est votre couleur préférée ?

Aussi étrange que cela puisse paraître, le rouge... (rires)

Propos recueillis par Lise Benkemoun

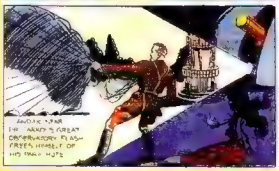
FLASH GORDON
L'HÉRITAGE

FLASH GORDON VOUS LAISSE DE MARBRE OU VOUS INSUPPORTE ? VOUS NE VOYEZ EN LUI QU'UN HÉROS DE BD VINTAGE, BIEN ÉLOIGNÉ DES COMICS QUE VOUS LISEZ AUJOURD'HUI ? FATALE ERREUR ! FLASH GORDON RESTE UN PILIER MAJEUR DONT L'INFLUENCE S'ÉTEND JUSQUE DANS DES HÉROS QUI AUJOURD'HUI VOUS PARAISSENT TRÈS FAMILIERS. L'INTÉGRALE DES ÉDITIONS SOLEIL PRÉVUE POUR LE PRINTEMPS PERMETTRA DE LE CONSTATER, À CONDITION DE CONNAÎTRE CERTAINES CLÉS. ON VOUS DIT POURQUOI.

Bien souvent le lecteur moderne de comics a l'impression que la bande dessinée américaine a commencé vers la fin des années 30. On se souvient confusément qu'il y avait deux ou trois choses avant l'invention des Superman et autres Captain America... Et l'invention des fascicules comics c'est quand déjà ?

Milieu des années 30 ? Oui mais voilà. Avant tout ça, avant que les Siegel, Shuster, Kirby et leurs contemporains apparaissent, il y avait déjà... les strips ! Des BD qui ne sont pas simplement, loin s'en faut, les ancêtres des comics alors qu'il faudrait forcément voir ces derniers comme plus aboutis. Non seulement les premiers succès de la BD outre-Atlantique sont apparus dans la presse quotidienne et hebdomadaire mais, par leur tirage, les Buck Rogers, Dick Tracy et autres ont vite conquis d'emblée un vaste public... À plus forte raison parce que les auteurs (plus vieux, plus expérimentés que ceux qui allaient suivre dans les premiers comics) faisaient preuve d'un savoir académique.

Si pour vous la BD américaine a commencé avec DC ou Marvel, il suffit de regarder ce qu'un Hal Foster pouvait faire sur **Prince Vaillant** ou de lire le **Tarzan** de Burne Hogarth pour constater que, si on peut qualifier de rois des gens comme Jack Kirby ou Will Eisner, il y avait avant eux une génération de titans qui n'avait rien à leur envier. Quelque



part dans ce bouquet de références, il y a aussi le **Flash Gordon** d'Alex Raymond, un intrépide héros maniant, au choix, la lame ou le pistolet laser pour mieux défendre la Terre (et les jolies femmes) contre le terrible empereur de Mongo et ses sbires. Ce contraste entre arme blanche et arsenal futuriste est d'ailleurs assez caractéristique : **Flash Gordon**, c'est le dynamisme du film de cape et d'épée appliqué à la BD et à la science-fiction. Dire que le héros est une référence ne suffit pas à lui rendre justice, tant l'impact culturel fut important à l'époque. D'abord strip de BD mais aussi rapidement un serial cinématographique, **Flash Gordon** fut un peu le **Star Wars** de son époque... À plus forte raison parce que des décennies plus tard George Lucas s'est servi à la louche dans l'univers de Gordon pour mettre au point sa Guerre des Étoiles ! Mieux : à l'origine il rêvait de porter cette BD à l'écran mais c'est parce qu'il n'a pas pu obtenir les droits qu'il en a été quitte pour créer ses propres personnages ! Et il n'est pas le seul, comme on le verra un peu plus loin...

ET SOUDAIN... FLASH !

En janvier 1934 les lecteurs (jeunes et moins jeunes) de la presse américaine découvrent dans le journal les premières cases de **Flash Gordon**, série qui commence un peu comme un film de Roland Emmerich avant l'heure : la Terre est frappée par une pluie de météorites. Le sportif Flash Gordon et la jolie Dale Arden, qui voyageaient en avion, sont obligés de se poser en catastrophe et font la connaissance d'un savant à moitié fou, le Docteur Zarkov. Ce dernier (qui se montrera bien plus sage par la suite) les force, sous la menace, à embarquer à bord d'une fusée. D'après lui il faut aller chercher l'origine de la menace sur un monde inconnu qui approche de la Terre. À la grande surprise de Flash et de Dale, Zarkov se révélera avoir raison. Quand le trio se pose sur la planète Mongo, ils ont la confirmation qu'il s'agit d'une attaque organisée par l'empereur de Mongo, le terrible Ming. Assez vite le focus va se concentrer sur la découverte de Mongo et l'exploration de l'empire de Ming. Tantôt fuyant, tantôt tentant d'attaquer le tyran, Flash Gordon va découvrir les uns après les autres les sujets de l'empereur, à commencer par la fille de ce dernier, la princesse Aura (une femme fatale qui choisira finalement le camp du bien). Il s'avère vite que les peuples de Mongo consistent en différentes formes d'hybrides. À chaque fois qu'il s'aventure dans un nouvel environnement Flash croise les êtres qui correspondent. On a droit ainsi à des hommes-requins, à des hommes-oiseaux, à des hommes-lions... Dans cette horde d'alliés et d'ennemis potentiels Flash Gordon fera surtout la connaissance du Prince d'Arboria, Barin, de Thun (leader des Lion Men) et de Vultan, ce dernier commandant une race d'hommes ailés. Si les premières années du strip se déroulent surtout sur Mongo, la suite des aventures de Flash l'entraîneront vers d'autres planètes, le lecteur se demandant à chaque fois quelle nouvelle race hostile il va rencontrer. **Flash Gordon** est rapidement

un succès « multimédia », aidé par son adaptation au cinéma. Dans la foulée le personnage s'exporte à travers le monde, aussi bien à l'écran que dans la presse. Il arrive ainsi en France dès 1936, dans les pages de la revue **Robinson**... et il est prestement rebaptisé Guy l'Éclair. Visiblement l'éditeur veut estomper tout nom trop anglo-saxon de la série : dans le même ordre d'esprit la belle Dale est renommée.... Camille. Après la Seconde Guerre mondiale, on retrouvera le héros (et pendant de nombreuses années) dans **Le Journal de Mickey**... Avec des fans parfois inattendus. Ainsi on retrouve dans la correspondance de Guy Debord (fondateur de l'Internationale situationniste et auteur de la **Société du Spectacle**) une lettre datée de 1962, réclamant à cor et à cri une réimpression... de Guy l'Éclair ! Si **Flash Gordon** a connu des décennies glorieuses, il est cependant incontestable qu'à partir d'un certain cap (et après le départ des auteurs originaux), la série a en quelque sorte été rattrapée par une science-fiction qu'elle a contribué à populariser. Tout n'est pas à jeter après le départ d'Alex Raymond ou celui de son scénariste, Don Moore. On se souviendra par exemple du travail massif de Dan Barry ou encore de la grandeur d'Al Williamson. Mais les choses n'ont plus forcément la même force initiale et on se retrouvera, dans les années 60 ou 70, dans des situations où Flash Gordon imite certaines choses parues après son lancement. Par exemple dans *Les robots fous*, Flash Gordon et Zarkov se retrouvent piégés sur une planète où deux catégories de robots se livrent une guerre sans merci parce qu'ils ne sont pas du même modèle. Une parabole qui dénonce de manière évidente le racisme... Et qui, pour une bonne partie du concept, lorgne profondément sur une publication fameuse d'EC Comics, **Weird Fantasy #18** (1953), qui avait dénoncé le racisme de la même manière, à travers deux peuples de robots. Le Flash Gordon de la grande époque ne suit pas les tendances. Il les fixe. Il lance les modes, crée des archétypes. C'est lui qu'on copie. Et pas qu'un peu...

Ci-dessus : l'intégrale Flash Gordon à paraître chez Soleil, avec les années fondatrices (1934-1937), essentielles pour l'histoire de la BD.

Ci dessous : la science-fiction vue dans Flash Gordon se fera d'abord assez kitsch mais gagnera en maturité au fur et à mesure qu'Alex Raymond affirmera son style sur la série.

GORDON LE BELGE

Si, en France, Flash Gordon écope du nom de Guy l'Éclair, en Belgique le magazine **Bravo** préfère le renommer autrement. C'est donc Gordon l'Intrépide que les jeunes lecteurs de la revue peuvent suivre au début des années 40. Mais avec un problème de taille : à partir de 1940 la Belgique est un pays

occupé. Il devient donc épineux de communiquer ou de commercer avec les États-Unis. En 1942, **Bravo** arrive à court de planches de **Flash Gordon**. La solution ? Demander à un dessinateur belge de continuer les aventures de Gordon l'Intrépide comme si de rien n'était. L'artiste en question sera Edgar P. Jacobs (futur créateur de **Blake et Mortimer**). Mais la version belge de Gordon est de courte durée. **Flash Gordon** est trop célèbre pour passer à travers les mailles de la censure allemande. Germe alors une idée. Si on ne peut plus publier **Flash Gordon**, pourquoi ne pas le remplacer par un clone ? Edgar P. Jacobs, après avoir négocié la fin de Gordon l'Intrépide en quelques planches, se lance alors dans un nouveau concept original, **Le Rayon U**. À son tour publié dans **Bravo**, **Le Rayon U** a un certain Major Walton en lieu est place de Flash Gordon. Le méchant empereur Babylos III est l'homologue de Ming et la brune Sylvia Hollis est un sosie de Dale Arden, tout comme le scientifique Marduk ne trompe personne : c'est un Zarkov simplement rebaptisé ! La grosse différence est qu'au lieu de se passer sur Mongo, l'intrigue se passe sur une version fantasmée de la Terre (avec des monstres et des civilisations oubliées). **Le Rayon U** sera un projet charnière pour Jacobs, qui y passe graduellement d'une science-fiction débridée et délirante (héritée de **Flash Gordon**) à quelque chose de plus posé. **Le Rayon U** sera l'antichambre des aventures de Blake et Mortimer et des inventions qu'ils rencontreront plus tard...

En haut : le trio de base de la série : Flash, Dale et Zarkov.
Ci-dessus : les allusions à Flash Gordon se retrouvent même dans Savage Dragon.
Ci-dessous : Vultan, prince des Hawkmen.

FAIS COMME L'OISEAU...

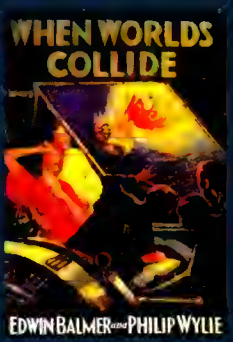
Dès juillet 1934, Flash Gordon rencontre des habitants de Mongo qui vont vite faire partie des protagonistes les plus emblématiques de la série : les Hawkmen, un peuple d'hommes-oiseaux dirigé par le prince Vultan. Il est certain qu'Alex Raymond n'a pas inventé le concept de l'être ailé. Non seulement les anges étaient déjà passés par là mais John Carter, un des modèles de Flash (voir encadré sur l'autre père de Flash Gordon), avait déjà rencontré des « bird men » dans le roman **Pirates of Venus**. Néanmoins Raymond va fixer le visuel de guerriers ailés vivant dans une cité céleste et portant des armes anciennes. Quand le Hawkman de DC Comics paraît dans les pages de **Flash Comics #1**, six ans plus tard, il n'a pas que le nom en commun. Son apparence ressemble aussi furieusement à celle des Hawkmen d'Alex Raymond. Même si l'histoire est très différente (le Hawkman de 1940, Carter Hall, est un prince égyptien réincarné, qui vole parce qu'il a redécouvert un métal spécial), il ne fait pas de doute que son costume est importé du strip. Qui plus est, quand il enlève son masque, Carter Hall est un sosie de Flash Gordon. D'autant que si Hawkman est la co-création du scénariste Gardner Fox et du dessinateur Dennis Neville, ce dernier passera rapidement la main. Sheldon Moldoff, un de ses successeurs, accentuera alors en toute connaissance de cause la ressemblance entre Carter Hall et Gordon. Pour autant le Hawkman du Golden Age est un être relativement unique (bien que vite rejoint par sa fiancée, Hawkgirl). Il n'est pas le monarque d'un peuple céleste et son histoire va rester distante de **Flash Gordon** pendant des décennies. Ceci n'empêchera pas d'autres de se servir copieusement dans le même creuset. D'ailleurs DC n'a pas attendu Hawkman. Revenez en arrière de quelques lignes. Comment s'appelle la revue où apparaît Carter Hall ? **FLASH Comics** ? Un hasard parce que le mot « Éclair » serait usuel dans la langue américaine ? Oui mais voilà : si le protagoniste principal de **Flash Comics**, le héros super-rapide Flash, dispose de pouvoirs étrangers à la planète Mongo, le costume qu'il porte ressemble énormément à celui de l'acteur Buster Crabbe dans... les Serials de Flash Gordon. Le collant bleu, l'éclair doré lui traversant la poitrine... Si, à la différence du Flash de DC, Crabbe ne porte pas un casque semblable à celui du dieu Mercure, l'influence visuelle est certaine. Notons au passage qu'avec **Flash Comics #1** DC grille la politesse à un autre concurrent, Fawcett Comics, qui avait prévu de sortir le même mois une revue du même nom, contenant les aventures du Captain Thunder. Fawcett en sera quitte pour rebaptiser sa revue et son héros, désormais nommé le Captain Marvel mais conservant, comme Flash, l'éclair caractéristique de Buster Crabbe sur la poitrine. Hawkman, Flash et Captain Marvel ne sont pas, loin s'en faut, les seuls super-héros descendants de Gordon. À la même époque Joe Simon, futur co-créateur de Captain America, décalque allégrement des cases de **Flash Gordon** et on retrouve ainsi plusieurs fois les mêmes silhouettes dans différentes séries de sa « création ». Dans **Blue Bolt #1**, Simon met ainsi en scène les mésaventures d'un jeune sportif dont l'avion s'écrase et qui est recueilli par un savant hystérique. Autrement dit un

pseudo-Flash Gordon tombe sur un pseudo-docteur Zarkov. Sauf qu'à la différence de Zarkov, au lieu de fabriquer une fusée, ce scientifique soumet le héros à une expérience qui lui donne des super-pouvoirs. Ainsi « chargé », Blue Bolt (« la Foudre Bleue », on notera le voisinage avec le terme « Éclair ») va défendre l'humanité contre les attaques de la terrible Sorcière Verte... dont les poses seront dans la plupart des cas copiées sur celles de la fille de Ming dans **Flash Gordon**. Quand Blue Bolt est attaqué par des monstres, ils sont directement tirés des « dragons d'eau » qu'Alex Raymond a dessinés. Quand le héros se lance en l'air, il n'est que la décalcomanie servile d'une silhouette de Flash Gordon. Et puis revenons aux Hawkmen : dans **Red Raven Comics #1**, Joe Simon et Louis Cazeneuve lancent un héros éponyme dont l'origine va vous rappeler quelque chose : tout commence par un crash d'avion (comme pour Flash Gordon mais aussi comme Blue Bolt) mais... en plein ciel ! Explication : l'engin a heurté une île céleste où vit un peuple d'hommes-oiseaux directement inspiré de celui de **Flash Gordon**. Jusqu'au monarque barbu qui ressemble au prince Vultan. Les hommes-oiseaux décident alors d'adopter le seul survivant du crash, un bébé (blond, forcément) qui deviendra en temps et en heure le héros ailé Red Raven. Au passage Simon et Cazeneuve ne manqueront pas de s'approprier quelques cases de **Flash Gordon** pour représenter la salle du trône de ces hommes-oiseaux. C'est à se demander comment Joe Simon a pu être aussi peu subtil dans ses « emprunts ». Rapidement engagé par Marvel Comics, Simon va continuer avec la même technique. Ses héros le Phantom Bullet et Fiery Mask adoptent alors les mêmes attitudes que Blue Bolt. Et pour cause : ils sont tirés de la même case de **Flash Gordon**. Joe Simon va ainsi utiliser cinq ou six fois telle silhouette volée à Raymond. Au point qu'on peut sérieusement se demander si son association avec le dessinateur Jack Kirby, quelques semaines plus tard, ne vient pas au moins en partie d'échapper à un système de copie qui ne pouvait durer. Dans l'état, on se demande déjà comment Simon a pu passer au travers : on parle de dizaines de cases... par épisode. Mais Joe Simon n'a pas l'exclusivité de ce petit jeu.

LES AILES NOIRES

Vers 1939, le jeune dessinateur Bob Kane n'a pas attendu l'apparition d'Hawkman ou de Red Raven à DC Comics pour créer un autre héros volant. Après avoir entendu parler du succès de Superman, Kane entreprend de proposer à DC Comics un personnage de la même trempe. Kane rentre chez lui et commence à dessiner un héros blond vêtu d'un costume rouge, pourvu d'ailes noires... Birdman ! Le héros blond en question est décalqué d'un épisode de **Flash Gordon** et ses ailes, bien que noires, sont dérivées de celles des Hawkmen. Birdman est donc essentiellement Flash Gordon dans un costume de super-héros. Mais DC Comics n'est pas emballé et demande à Kane de revoir le projet. L'artiste rencontre par la suite Bill Finger, alors vendeur de chaussures mais grand fan

L'AUTRE PÈRE DE FLASH GORDON...



On parle toujours d'Alex Raymond comme étant le père de Flash Gordon, oubliant assez vite la contribution pourtant majeure du scénariste Don G. Moore (1904-1986). Les pro-Raymond s'en tiennent souvent à une version selon laquelle Raymond aurait inventé l'univers de Flash Gordon puis Moore se serait joint à lui d'abord pour les dialogues puis, seulement dans des épisodes ultérieurs, pour prendre la relève au niveau scénaristique. En fait le parcours de Moore nous éclaire sur la genèse même de Flash Gordon. À l'origine l'auteur œuvrait plutôt dans le domaine littéraire. À partir de 1930 il se retrouve d'ailleurs assistant-éditeur (puis plus tard éditeur) au sein du prestigieux magazine Argosy, qui publiait entre autres choses les écrits d'Edgar Rice Burroughs aux USA. En 1933, King Features Syndicate (Mandrake, le Phantom) veut concurrencer le succès du strip Buck Rogers. Ce dernier étant à la base une nouvelle de science-fiction, King Features décide de jouer le parallèle à fond et contacte Moore pour discuter de l'adaptation en BD... des aventures de John Carter. Comme une partie des aventures de Rogers consiste à une guerre contre un empereur vénusien, King Features a bon espoir de faire de même avec les exploits d'un guerrier martien. Don G. Moore se chargerait de l'adaptation de l'histoire, tandis qu'Alex Raymond dessinerait. Mais Edgar Rice Burroughs est gourmand et réclame le contrôle éditorial sur le futur strip. Les négociations traînent en longueur, jusqu'au moment où King Features perd patience et décide qu'en retirant Edgar Rice Burroughs de l'équation, c'est autant qu'on n'aura pas à reverser à l'ayant-droit. En janvier 1934, l'éditeur de strip écrit au romancier pour lui signifier que finalement il a changé d'avis et qu'une telle adaptation « semble impossible ». Moins d'une semaine plus tard paraît le premier épisode de Flash Gordon, sorte de salmigondis reprenant des éléments liés à Buck Rogers, à John Carter mais également à une nouvelle récente à l'époque, « When Worlds Collide » de Philip Wylie et Edwin Balmer. Don G. Moore n'est pas crédité dans les premiers épisodes (il le sera réellement à partir de 1935) mais tout porte à croire qu'il a préféré rester discret dans un premier temps, pour ne pas risquer le courroux d'Edgar Rice Burroughs. « When Worlds Collide » raconte comment l'apparition de planètes nomades dans le système solaire provoque un dérèglement de l'équilibre naturel, poussant les savants à fabriquer en hâte une fusée pour tenter de survivre sur un de ces mondes errants. Il est clair que le prologue de Flash Gordon et la découverte du vaisseau de Zarkov viennent de là. Pour ce qui est de la suite, ce qui devait au début se passer sur la planète Mars de Burroughs est alors relocalisé sur la planète Mongo (ironiquement le deuxième serial cinématographique de Flash Gordon se déroulera plus tard sur... Mars). La plupart des autres éléments proviennent de Buck Rogers, qui s'était éveillé au 25e siècle pour découvrir que l'Amérique avait été conquise par des... Mongols habillés en tenue de mandarins. L'Empereur Ming, maître de la planète Mongo, sera créé à partir du même cliché anti-asiatique. Modèle plus ou moins officieux pour de nombreuses bandes dessinées et même des films, Flash Gordon est donc lui-même le résultat d'une synthèse. Tandis qu'Alex Raymond abandonna les dessins de Flash Gordon dans les années 40, Don Moore resta sur la série jusque dans les années 50, avant de se tourner vers l'écriture pour la radio et la télévision. Même si dans les premiers mois les crédits laissent planer le doute sur les apports respectifs de Raymond et de Moore, il est par contre incontestable que c'est bien ce dernier qui a inventé des personnages secondaires comme la Reine Undina et donc indirectement jeté les bases d'Aquaman ou de Mera.

de pulps, qui va l'aider à transformer le héros ailé rouge en homme chauve-souris, Batman, qui opte finalement pour une cape et pas pour des ailes. Pour ceux qui se poseraient la question, la présence d'un Commissaire Gordon dans les aventures de Batman n'est sans doute pas un clin d'œil au fiancé de Dale Arden. C'est plus logiquement un apport de Finger, une allusion à un autre Commissaire James Gordon qui était un héros de pulps sous le titre le Whisperer. Si le résultat finalement publié est donc assez différent de **Flash Gordon**, il n'en reste pas moins que ce dernier a marqué le processus créatif qui a mené à Batman. Historiquement, sans **Flash Gordon**, Bob Kane n'aurait pas mis en route le lancement de Batman... Au final, même la première couverture montrant Batman (**Detective Comics #27**) copie une pose antérieure du Flash Gordon d'Alex Raymond, s'accrochant au bout d'une corde. Une pose qu'on retrouve (et pour cause) quelques mois plus tard dans les comics de Joe Simon. Normal : tout ça vient d'une même case d'Alex Raymond !

HISTOIRE D'EAU

Une fois l'Empereur Ming (temporairement) vaincu, les auteurs chercheront à renouveler la série avec l'exploration de la planète Mongo. Flash Gordon, Dale Arden et leurs alliés vont s'aventurer dans ce monde et découvrir ce qu'on pourrait qualifier de baronnies : autant d'autres princesses, de reines ou de rois régnant à chaque fois sur un peuple hybride dans la lignée des Hawkmen et qui sont, selon les cas, des partisans de Ming ou au contraire des opposants qui pensent que Flash est du côté de l'oppresseur. Ainsi en avril 1936 le héros va rencontrer la belle (mais terrible) Undina, reine du royaume sous-marin de Mongo, Coralia. Flash, qui est alors revêtu d'une cotte de maille, tape dans l'œil d'Undina, qui décide d'en faire un membre de son peuple. C'est-à-dire qu'elle veut utiliser une machine afin qu'il puisse respirer sous l'eau mais plus dans l'air. Transformé temporairement en amphibien, le héros blond, en cotte de maille, ressemble alors singulièrement à... Aquaman. Sauf que nous sommes en 1936 et qu'Aquaman ne sera pas publié avant plusieurs années. Mieux : dans ces épisodes les humains normaux utilisent des scaphandres très particuliers, avec des casques entièrement transparents. Or, en 1941, dans la première version des origines du Aquaman (lancé par Paul Norris et Mort Weisinger chez DC), la genèse du héros est très différente de ce que les lecteurs modernes connaissent. Arthur Curry n'est pas l'enfant d'une Atlantéenne et d'un gardien de fer mais le fils d'un plongeur qui, en explorant les ruines d'Atlantis, découvre le secret des anciens pour créer artificiellement des ouïes. Le scaphandre du père d'Aquaman ressemble à ceux vus dans **Flash Gordon** quelques années plus tôt et la technologie qui transforme les gens en amphibiens évoque aussi la saga d'Undina. On pourrait objecter que puisque ses aventures se déroulent elles aussi sous l'eau, Aquaman a forcément une raison « logique » de ressembler au Flash transformé de 1936. Mais si on compare avec un autre héros aquatique de l'Âge d'Or, le fameux Namor de Marvel, on voit bien que là il n'y a rien qui s'approche de Flash Gordon. Tout au plus Namor utilisera plus tard une machine à transformer les gens en atlantéens mais sa genèse, ses caractéristiques, en font un personnage très différent de Flash ou d'Undina. Dans le cas d'Aquaman, quand on y regarde bien, il s'agit pratiquement d'un sosie. Le Flash Gordon aquatique aura d'ailleurs un autre rejeton illégitime, un certain Barry Kuda (prononcez « Barracuda ») lancé le même mois qu'Aquaman mais chez un éditeur différent. Barry Kuda est un homme normal, blond, qui se retrouve transformé en amphibien et aide alors Merma, reine d'un royaume sous-marin. La Merma en question étant... un sosie parfait d'Undina. Longtemps plus tard, en 1963, DC Comics reviendra se servir dans le folklore de Flash Gordon pour un élément devenu depuis essentiel dans l'univers d'Aquaman : la reine Mera. Si on fait abstraction des couleurs portées par la brune Undina, Mera (officiellement créée par Jack Miller et Nick Cardy) est le portrait craché d'Undina, allant jusqu'à porter le même genre de tiare. À partir de là, il est difficile de nier que Flash Gordon et Undina sont les ancêtres d'Aquaman et de Mera...

Des jumelles séparées à la naissance ? Dans une édition noir et blanc il serait pratiquement impossible de différencier la reine Undina de Mera, la compagne d'Aquaman.

En plus des débuts de Flash Gordon et des premières apparitions des Hawkmen, le premier volume de l'intégrale Flash Gordon contient également le modèle d'un autre héros classique. Un temps transformé en amphibien, le blond Gordon (ci-dessous) se met à porter des vêtements à écailles qui préfigurent Aquaman.

BONS BAISERS DE MONGO...

La prise de guerre la plus manifeste de DC en la matière reste quand même Hawkman même si, comme on l'a vu, l'histoire initiale (l'Égypte, la réincarnation...) de Gardner Fox l'entraînait loin de la planète Mongo. En tout cas dans la version d'origine. En 1961, quand DC va demander à Fox (aidé par Joe Kubert) de réinventer une nouvelle mouture de son Hawkman, le scénariste se sent assez en sécurité pour revenir bien plus près du moule originel. Non seulement **King Features Syndicate** ne semble pas avoir réagi à l'emprunt initial mais **Flash Gordon**, sans forcément être retombé dans l'anonymat, n'a plus la popularité qu'il avait vingt ans auparavant. Le nouvel Hawkman laisse donc tomber tout ce qui a trait à la réincarnation et à l'Égypte : Katar Holl est un extra-terrestre venu de la planète Thanagar où

Ci-dessus : les Lionmanes d'Hawkworld, à droite celui du Silver Age et ci-dessous leur modèle, les Lion-Men.

les Hawkmen, cette fois au pluriel, sont une force de police. Comme de bien entendu sur Thanagar on vit dans des cités célestes et on a une prédilection pour les armes anciennes. À ce stade-là il ne manquerait plus guère que Gardner Fox renomme Thanagar en Mongo et on y serait presque ! Le scénariste ne va quand même pas jusque-là... Mais il ne va pas s'arrêter en si bon chemin. Fox va inventer toute une batterie d'adversaires pour son héros thanagarien. Plusieurs d'entre eux sont d'autres personnages volants ou encore divers extra-terrestres sortis du moule habituel de DC Comics. Mais dans **Hawkman vol.1 #20**, la vedette de la série se découvre un adversaire à l'apparence très familière... Lionmane qui a un furieux air de ressemblance avec les Lion Men alliés de Flash Gordon. On pourrait presque croire que la météorite venait de Mongo. D'ailleurs le scénario s'empresse d'aller dans ce sens. Hawkman finit par déduire que la météorite a sans doute été envoyée sur Terre par un peuple extra-terrestre pour remodeler les Terriens à l'image de ce monde. Et lorsqu'on se souvient, en prime, qu'en 1934 Ming attaquait justement la Terre à coups de météorites...

UN JOUR NOUVEAU ?

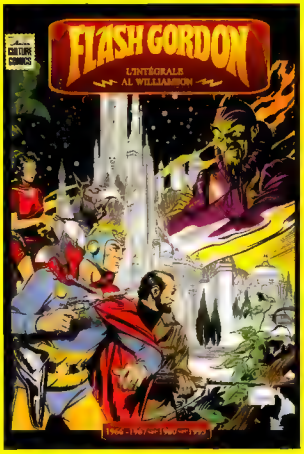
Traversons le temps jusqu'à un projet qui, a priori, n'avait rien à voir. En 2010, DC Comics lance la série **Brightest Day**, suite directe de son crossover **Blackest Night**. Une douzaine de personnages de l'univers DC revient d'entre les morts avec la mission diffuse de permettre la sélection du champion de la vie sur Terre. Parmi les ressuscités on compte Hawkman, Aquaman (ce dernier étant accompagné par son épouse Mera). Au demeurant on retrouve dans le récit différents rejetons officieux de **Flash Gordon** mais jusque-là il n'y a pas de raison spéciale de s'en émouvoir : Hawkman et Aquaman ont eu l'occasion de cohabiter des douzaines de fois dans des épisodes antérieurs de la Justice League. Mais le segment lié à Hawkman va cependant officialiser les choses pour qui sait reconnaître les signes. Hawkman et Hawkgirl sont téléportés sur un monde surnommé Hawkworld. On explique au lecteur que Hawkworld se situe à mi-distance entre la Terre et la planète d'origine d'Hawkman (Thanagar) et qu'il est possible de se déplacer entre les trois mondes grâce à des portails dimensionnels façon Stargate. Hawkworld est peuplé par des hybrides, y compris par des hommes-lions dont on comprend, à demi-mots, qu'ils sont à l'origine du Lionmane combattu quelques années plus tôt par Hawkman. Forcément Hawkworld est peuplée par une race d'homme-faucons qui habitent une cité céleste, « Nth City ». Autrement dit Hawkworld, c'est la planète Mongo si ce n'est que les scénaristes Geoff Johns et Peter Tomasi se contentent de l'insinuer. Pour enfoncer le clou il n'aurait plus manqué qu'Aquaman et Mera voyagent également sur le même monde et découvrent le royaume englouti de la reine Undina... De manière « cachée » Geoff Johns et Peter Tomasi ont donc « rendu à César » en ramenant Hawkman sur le monde qui l'avait réellement inspiré...

Le quotidien du lecteur de comics, qu'on parle de **Brightest Day** ou encore des BD dérivées de **Star Wars**, est donc composé d'une bonne dose de **Flash Gordon**, remixée, reformulée mais indubitablement présente. De ce fait, compulser l'intégrale de **Flash Gordon** (à paraître chez Soleil au mois de mai), qui reprend les épisodes initiaux de Moore et Raymond, c'est réellement redécouvrir l'histoire de la BD américaine. Non seulement celle des années 30 mais pour les décennies qui ont suivi. Ici on reconnaît un costume, là un vaisseau... Notons aussi qu'un autre éditeur français, Neofelis, vient de ressortir une autre période du héros, correspondant aux épisodes d'Al Williamson (dessinateur de **Flash Gordon** à partir des années 60) qui, bien que moins fondateurs, sont de toute beauté. Bref, il n'est jamais trop tard pour (re)découvrir **Flash Gordon** et ce ne sont pas les occasions qui manquent ces temps-ci...

Xavier Fournier

Brightest Day (en haut) doit une bonne partie de sa distribution à l'héritage de Flash Gordon.

Une autre intégrale récente, sortie chez Neofelis, fait le point sur la période où Al Williamson dessinait la série.



LIGNES DE FORCE

VOUS AVEZ VU SON NOM DANS DE NOMBREUX LANCEMENTS DE SÉRIES CES DERNIÈRES ANNÉES. JEROME OPEÑA EST LE DESSINATEUR AU STYLE MÉTICULEUX QUI A DONNÉ VIE À LA X-FORCE DE RICK REMENDER, QUI VIENT DE RELANCER LES VENGEURS AUX USA EN COMPAGNIE DE JONATHAN HICKMAN ET QUI, GÉNÉRALEMENT, NE RECHIGNE PAS À TRAVAILLER SUR DES PERSONNAGES AU TEMPÉRAMENT ASSEZ FORT, QU'IL S'AGISSE DE FEAR AGENT OU DU PUNISHER. ET POURTANT CE BOURREAU DE TRAVAIL EST D'UNE HUMILITÉ ABSOLUE !

REPÈRES

> Ses séries phares :

- Fear Agent
- Punisher vol. 8
- Vengeance of the Moon Knight
- Uncanny X-Force
- Avengers

Vous avez beaucoup bourlingué à travers le monde. Né aux Philippines vous avez vécu par la suite à Taiwan, en Allemagne... Est-ce que pourtant l'idée de travailler pour la BD américaine était déjà une évidence ?

J'ai grandi en lisant des comics américains et je me souviens que lorsque j'étais gosse je me disais que c'était sans doute le travail le plus extraordinaire qu'on puisse envisager. Je pense qu'on peut dire que j'ai rêvé de travailler un jour dans ce milieu. Mais le fait que ça puisse devenir une réalité... Tout ça semblait bien trop loin, hors d'atteinte puisque je vivais à l'époque de l'autre côté du globe...

Mais alors si vous n'étiez même pas parti pour essayer, comment êtes-vous finalement devenu dessinateur de BD ?

Au début des années 2000, plusieurs amis à moi avaient un stand à la San Diego Comi-con. Ils m'ont convaincu de venir avec eux et d'amener quelques dessins que je pourrais vendre sur place. En fait je n'avais absolument rien à emmener là-bas. Alors je me suis efforcé de vite produire un petit comic-book que je pourrais avoir avec moi sur le stand, que les gens pourraient acheter. Mes amis ne se sont pas arrêtés là. Ils m'ont convaincu de laisser quelques exemplaires de ce comic-book aux éditeurs qui étaient présents sur la convention... Et j'ai eu la chance de décrocher mes premières commandes comme ça.

Et vous vous êtes retrouvé à dessiner une histoire de Jodorowsky pour Métal Hurlant. C'est pas mal pour un début. Vous vous étiez familiarisé avec l'auteur ?

Les Humanoides ont été le premier éditeur à me montrer de l'intérêt, à vouloir travailler avec moi. Et la première chose pour laquelle ils m'ont engagé, c'était une couverture. Après ça, ils m'ont offert de faire cette histoire courte avec Jodorowsky. J'avais entendu parler de lui mais, au risque de paraître ignorant, je dois bien dire que je n'avais absolument rien lu de lui à l'époque. Ce projet a été très fun pour moi mais c'était vraiment très tôt dans ma carrière. Du coup quand je le regarde maintenant, je grogne vraiment en réalisant à quel point mon travail était mauvais. C'est un de ces nombreux projets que j'ai faits à mes débuts et pour lesquels j'aimerais bien avoir le pouvoir de remonter le temps, histoire de les refaire entièrement.

À peu près à la même période vous avez illustré un épisode de Star Wars Tales. Là pour le coup vous n'allez pas dire que vous ne connaissiez pas. À quel point étiez-vous fan de cet univers ?

Cette commande pour **Star Wars** est un autre boulot que j'ai particulièrement apprécié parce que... voyons, qui n'aime pas **Star Wars** ? Mais du coup quand on est un grand fan de ces films ça en devient très intimidant. Je pense que je me suis tellement mis la pression au moment de dessiner un visage qui ressemble vraiment à Samuel Jackson que je n'en ai rien tiré de bon. Ce portrait de lui a été la partie la plus dure du projet pour moi. J'ai perdu le compte des fois où j'ai redessiné sans fin sa tête, chaque fois qu'il apparaissait dans ce récit court (rires) !

Depuis 2006, on vous voit beaucoup travailler avec Rick Remender. Comment l'avez-vous rencontré et comment définiriez-vous ce qui le caractérise ?

J'ai rencontré Rick via un de ses amis qui partageait un studio avec lui à l'époque. Il me l'a présenté et on a travaillé ensemble depuis. Rick a toujours été un grand supporter de mon travail et, sans lui, je ne serais pas là où j'en suis aujourd'hui. Je lui dois beaucoup... Quant à ses principaux points forts ? Je pense que Rick excelle dans tout ce qu'un grand auteur doit savoir faire (de bonnes histoires, avec des personnages complexes et multi-dimensionnels) mais un des aspects que je préfère dans son écriture c'est son sens de la comédie. Rick est un type hilarant et j'aime comment il saupoudre ça à travers tout ce qu'il écrit. S'il était un personnage de l'univers Marvel, je n'ai pas de doute : il serait Deadpool !

De Fear Agent au Punisher en passant par Wolverine ou Moon Knight... Vous semblez préférer les héros "énervés" ! C'est vraiment un choix ou plus simplement c'est juste ce qu'on vous a propose ? Quel est votre héros préféré ?

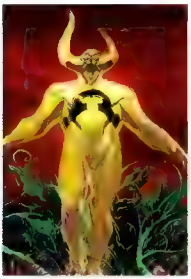
Ce sont effectivement tous des personnages qu'on m'a proposés mais je dois dire que j'aime chacun d'entre eux. Les héros énervés sont plus marrants à dessiner que les gens heureux, j'imagine (rires) ! Bon, si je devais chercher un favori parmi tous ceux-là... ça finirait par une première place ex-aequo entre Heath Huston (le Fear Agent) et Wolverine. Ce sont tous les deux des personnages vraiment tragiques qui se sont forgé un extérieur de gros dur mais qui à l'intérieur restent des gens biens. Et puis bon, sérieusement, qui pourrait ne pas aimer un alcoolique qui traverse la galaxie pour en découdre avec des extra-ter-

Ci-dessus : Jérôme Opeña confronte l'énergie et le statique, la force et l'assurance...

restres ou un mutant indestructible avec des griffes acérées comme des lames de rasoir ?

Ci-dessus : Fear Agent.

En dehors de toute proposition d'un éditeur, quelle série aimeriez-vous dessiner un jour ?
Batman a toujours été mon personnage favori dans les comics, depuis l'époque où j'étais seulement lecteur. J'imagine que travailler sur n'importe quoi qui puisse impliquer Batman serait comme un rêve devenu réalité. Je suis aussi un énorme fan de Daredevil. Parmi les héros que j'ai vraiment appréciés au fil des ans il y a Wolverine, Punisher, Deadpool, Diablo et Captain America, pour n'en citer que quelques-uns. Et j'ai déjà eu la chance de pouvoir travailler sur un bon nombre d'entre eux ces dernières années.



Il n'y a pas que les personnages existants. Sur Uncanny X-Force on vous a vu créer vos propres Cavaliers de l'Apocalypse : l'homme au tambour, la geisha... Tout ça venait du script ou plutôt de vous ?
L'idée de départ pour les Cavaliers venait de Rick. Il m'a donné une description pour chacun d'entre eux et j'ai fait de mon mieux pour les visualiser. Je les ai vraiment appréciés tous les quatre, en particulier l'idée que le look de chacun d'eux sortait réellement de ce qui est la norme pour la plupart des personnages habituels des comics.

Ci-dessus : Ex Nihilo, un méchant d'ampleur cosmique que vous découvrirez bientôt en VF.
Ci-dessous : Captain America dans les Vengeurs d'Hickman et Opeña.

Vous avez un style vraiment très détaillé, avec beaucoup de lignes. Et je pense d'ailleurs que c'est de plus en plus manifeste. À quel point est-ce une chose consciente de votre part. Ça doit vous prendre un temps fou !
Honnêtement, je ne sais pas si je fais quoi que ce soit de conscient quand je me demande à quoi ressembleront mes dessins. Je pense que l'esthétique de mon travail évolue de manière naturelle. Mon style, au fil des ans, a lentement pris une direction où il est de plus en plus détaillé et je pense que c'est bon et mauvais à la fois. C'est bon parce je sens que mon style est plus fort que dans le passé... et inversement c'est mauvais dans le sens où ça me prend bien plus de temps pour finaliser un projet. Au début c'est vrai que je travaillais de façon bien plus simple mais ce n'était pas pour faciliter la tâche à un encreur sachant que je me suis pratiquement toujours encré moi-même depuis le début. J'ai travaillé avec un encreur une fois sur Moon Knight mais c'était parce que j'étais en retard sur les délais. Alors Marvel a trouvé quelqu'un pour m'aider à finir le projet dans les temps.

D'ailleurs à ce sujet. Sur Punisher, Vengeance of Moon Knight, Uncanny X-Force ou actuellement sur les Avengers vous avez fait les arcs initiaux mais pas la suite directe. Ça tient à cette question de rapidité ou vous aimez changer souvent de série ?
Je dirais que c'est une combinaison de plusieurs raisons. Je n'aurais pas été contre le fait de continuer sur les arcs suivants. Mais malheureusement je ne dessine pas assez vite pour tenir une cadence mensuelle. Cependant je dois dire aussi que j'aime bien le défi représenté par un nouveau projet parce que je m'intéresse particulièrement au fait de définir le look de la série. Dessiner de nouveaux personnages pour la première fois c'est quelque chose d'exaltant et trouver un angle, une version personnelle, c'est toujours très marrant.

Pour ce qui est de cette cadence, vous souhaiteriez l'accélérer, atteindre un jour ce rythme mensuel ?
Je n'aurais rien contre. Mais comme je le disais je ne suis pas assez rapide pour que ça devienne possible. Marvel serait obligé de me donner un an d'avance pour que ce soit possible (rires) !

Vous parliez angles et visions personnelles. Avec les Vengeurs que vous venez de dessiner, vous avez eu votre dose de nouveaux héros et de nouveaux costumes. On vous a demandé ces changements ou ils viennent de vous ?
On m'a demandé de designer de nouveaux costumes. Là aussi c'était une forme de défi mais c'était par ailleurs très motivant.

Jonathan Hickman, le scénariste d'Avengers (et auparavant des Quatre Fantastiques) est connu pour écrire des pages assez denses en personnages. Est-ce que ça a influé sur la manière dont vous travailliez ?
Non. Pas vraiment. Mais c'est sûr que c'est plus exigeant. Ça peut parfois être très difficile d'essayer de composer une case avec beaucoup de personages, tout en continuant de la rendre intéressante.

Dans la série, vous avez créé tout un groupe de nouveaux adversaires d'envergure cosmique, Ex Nihilo et ses alliés. Vous vous êtes inspiré de grosses pointures comme Darkseid, Thanos ou Apocalypse ?
Eh bien la silhouette d'Ex Nihilo est entièrement une idée de Jonathan à la base. J'ai suivi cette direction et c'est moi qui ai défini l'aspect final de son visage. Je pense que pour Ex Nihilo Jonathan s'est vraiment inspiré du Seigneur des Ténèbres dans le film **Legend**. J'ai donc pris ce look et j'ai conçu cette apparence dans l'espoir qu'elle évoque ce personnage. Les autres membres du Jardin, les alliés d'Ex Nihilo, sont mes créations, basées sur la description que Jonathan a faite pour chacun d'entre eux. Je pense que la plupart du temps les méchants sont bien plus intéressants que les héros. Et c'est la même chose quand on les dessine. Ce que je veux dire c'est que, même si dessiner Captain America et Batman c'est très fun, s'occuper d'un personnage comme le Joker est encore plus appréciable, à mon avis.

Pourquoi n'avez-vous jamais travaillé pour DC, malgré le fait que vous en étiez fan dans votre jeunesse ?
Je n'ai pas encore travaillé pour DC à ce jour parce qu'actuellement j'ai un contrat exclusif qui me lie à Marvel. Pendant mon adolescence je n'ai pratiquement lu que du **Batman** donc ce n'est certainement pas que je ne suis pas fan de ce qu'ils publient. En fait c'est précisément le contraire d'ailleurs. Je pense que je suis devenu de plus en plus familier avec les titres Marvel et leurs personnages mais cela ne me dérangerait pas du tout de travailler pour DC à un moment donné, s'ils veulent bien de moi...

Propos recueillis par Lise Benkemoun

LEGEND ICON

RETROUVEZ TOUS LES PRODUITS QUE VOUS AIMEZ !
Tee-shirts, Sweat-shirts, Ceintures, Coussins,
Sets de Cuisine, Mugs, Sacoches et Goodies sur :

www.legendicon.com

Lors de votre prochaine commande bénéficiez
de nombreux avantages en utilisant le code **COMICBOX**

Gagnez de nombreux cadeaux en nous rejoignant sur www.facebook.com/legendiconfan

WHO'S WHO

SCÉNARISTE DE COMICS PENDANT UN QUART DE SIÈCLE, OTTO BINDER A LAISSÉ LE SOUVENIR D'UN AUTEUR SURTOUT ASSOCIÉ AU CAPTAIN MARVEL (CELUI QUI CRIE SHAZAM). S'IL EST VRAI QU'ON LUI DOIT DE NOMBREUSES AVENTURES DE CE HÉROS, L'APPORT DE CE CRÉATEUR EST SOUVENT INJUSTEMENT SOUS-ESTIMÉ, QUE CE SOIT DANS LES COMICS OU LA SCIENCE-FICTION EN GÉNÉRAL.

OTTO BINDER

DES ROBOTS, DES FEMMES ET DES SPIDER-MEN

ROBOTIQUE
Lancer sa carrière en écrivant une nouvelle sur les robots qui va apprendre les règles du jeu à Isaac Asimov... Otto Binder étant déjà un auteur brillant bien avant que la réalité économique le pousse vers l'écriture de comic-books.

Né en 1911 dans le michigan, Otto Binder découvre dès l'enfance la littérature de science-fiction. Lui et ses frères dévorent alors des anthologies entières et se forgent une solide culture. Son frère aîné, Jack, deviendra plus tard dessinateur de [illegible]. Vers l'adolescence Otto et un autre frère, Earl, n'ont plus de doute sur leur vocation. Ils veulent écrire des histoires d'anticipation et signent sous le pseudonyme Eando Binder (« Eando » venant de « Earl and Otto ») leurs premières publications dans la prestigieuse revue Amazing Stories. Mais cette activité ne leur permet pas d'en vivre. Earl se tournera vers d'autres activités tandis qu'Otto va, lui, trouver un travail lui permettant de rester dans ce milieu : agent littéraire. Très vite, Binder va se trouver en charge d'un auteur déjà connu : Robert E. Howard, le créateur de Conan. Malheureusement, Howard se suicidera quelques mois plus tard. En janvier 1939, Otto Binder publie une nouvelle qui fera date... I Robot. Certains fans de science-fiction nous diront qu'il y a erreur, que I Robot est [illegible]

texte plus tardif d'Isaac Asimov. Mais non ! C'est bien Eando Binder qui signera la première version de cette histoire où un robot, Adam Link, est faussement accusé d[illegible] meurtre, finalement déchiré entre son esprit de survie et sa loyauté envers les humains. Mais le nom d'Eando, écrit alors des histoires que Jack dessine. Leurs premières collaborations

Timely/Marvel confie à Otto son premier gros lancement. Simon et

gérer le lancement d'une série dérivée, Young Allies, consacrée aux aventures de Bucky (et Toro) avec une bande de gosses. C'est donc Otto qui l'écrira. Rapidement l'auteur va même avoir droit de toucher à la série vedette et se retrouve à écrire pour Captain America Comics dès le #8. Il commence alors à tisser une continuité entre les deux titres et réutilise les adversaires de l'un dans l'autre (ce qui n'était pas courant à l'époque). A terme il prendra la suite de Joe Simon sur le titre.

Parallèlement Binder entre chez Fawcett Comics où, là aussi, il suit le chemin de Jack Kirby, reprenant une de ses créations, Mister Scarlet. Bientôt il enchaîne avec les héros de Fawcett et finit par se voir confier l'écriture de Captain Marvel Adventures, série sur laquelle [illegible]. Rien qu'il ne soit pas le créateur de Captain Marvel, Binder va lui donner son rythme de croisière et même, à l'occasion, faire des allusions à son passé littéraire. Ainsi, quand il crée King Kull, un ennemi de Captain Marvel qui se trouve être un barbare immortel, impossible de ne pas y voir un clin d'œil plus qu'appuyé au King Kull de Robert E. Howard, son ancien client. Mais la contribution la plus importante de Binder au mythe de Captain Marvel va venir fin 1942 quand il invente... Mary Marvel, la sœur du héros, pourvue des mêmes pouvoirs que lui. Le [illegible] elle [illegible] Wonder [illegible]

savant fou portant ce surnom parce qu'il élève des araignées géantes. Binder est donc l'inventeur [illegible] si la ressemblance s'arrête au nom. Mais en 1947, dans Whiz Comics #89, le même Binder écrit une aventure où Captain Marvel affronte un criminel nommé Spider-Man qui, cette fois, est équipé de lances-toiles (et continue d'élever de grosses araignées). Binder a donc créé deux fois Spidey avant tout le monde !

le connaît : Il semble qu'à un moment Binder, [illegible] allait voir quand on voulait des versions féminines de héros masculins. En 1948, à peine Binder est-il arrivé sur les aventures du Star-[illegible] vœu : invoquer une Supergirl qui pourrait aider Superman dans ses [illegible]

DE FEMME EN FEMME

Mary Marvel, Miss America et même deux versions de Supergirl pour le prix d'une... Pendant plus de deux décennies Otto Binder a été un véritable architecte du rôle de la super-héroïne "dérivée". De quoi marquer profondément l'histoire du genre.

personnage le plus populaire de l'éditeur est Captain America, il crée donc une (vague) version féminine du héros patriote : Miss America. Au demeurant, pourtant, elle ressemble assez peu au célèbre porteur de bouclier. Normal. Si on y regarde bien elle est plus une copie de la sœur de Captain Marvel. Outre sa capacité à écrire des aventures de super-héroïnes, Otto Binder va aussi s'amuser à réutiliser des idées similaires dans les différentes titres qu'il écrit. C'est ainsi qu'il créera plusieurs fois... Spider-Man. En 1946, dans Scourge of the Spider-Man (Blonde Phantom #12), où Miss America combat un [illegible] Action Comics #252), c'est le même Otto Binder qui invente alors une Supergirl plus durable. Cette fois c'est bien la cousine de Superman qui vient s'installer sur Terre ! Binder crée ainsi la version classique de Supergirl, celle que tout [illegible] Zone Fantôme et même le chien Krypto. Vers la fin des années 60, Binder, marqué par la mort de sa jeune fille, décide de changer de vie et de tourner la page. Il quitte les comics mais DC ne l'oublie pas. Quand l'éditeur lance Shazam en 1973, le premier personnage que Captain Marvel croise après son retour n'est pas son créateur initial mais bien un certain monsieur Binder, preuve que le scénariste était devenu indissociable de ce héros. Otto Binder s'est éteint en 1974 laissant une œuvre considérable mais bien souvent méconnue...

YOU'RE DUE FOR A SUPER-SHOCK, SUPERMAN!
DON'T WORRY, SUPERMAN! I'M ALIVE WITHOUT A SCRATCH!
GREAT SCOTT, A YOUNG GIRL, UNHARMED! BUT... BUT THAT MEANS YOU'RE INVULNERABLE LIKE ME!

Xavier Fournier

BEST OF FUSION COMICS : CONAN LE BARBARE 1
Auteurs : Brian Wood, Becky Cloonan, James Harren.

En librairie dès le 13 mars 2013

PREVIEW

BEST OF FUSION COMICS : CONAN LE BARBARE 1
Auteurs : Brian Wood, Becky Cloonan, James Harren.

En librairie dès le 13 mars 2013

PREVIEW

BEST OF FUSION COMICS : CONAN LE BARBARE 1
Auteurs : Brian Wood, Becky Cloonan, James Harren.

En librairie dès le 13 mars 2013

PREVIEW

... NON !

FWOOOOSH

FWOOOOSH FWOOOOSH

Et ainsi, à cet instant...

PLIK PLIK PLAK

Conan le Cimmérien était la mort incarnée, un ouragan d'acier flamboyant et de gerbes de sang...
... créant des tourbillons dans l'eau et prenant l'ennemi par surprise. Pour l'équipage de Bêlit, il était rare de voir un navire marchand accompagné d'un homme d'épée...
... et ils étaient stupéfiés par l'incroyable agilité du barbare...
... comme par sa fureur.

BEST OF FUSION COMICS : CONAN LE BARBARE 1
Auteurs : Brian Wood, Becky Cloonan, James Harren.

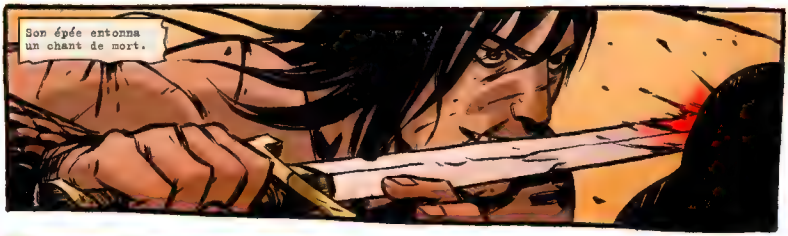
En librairie dès le 13 mars 2013

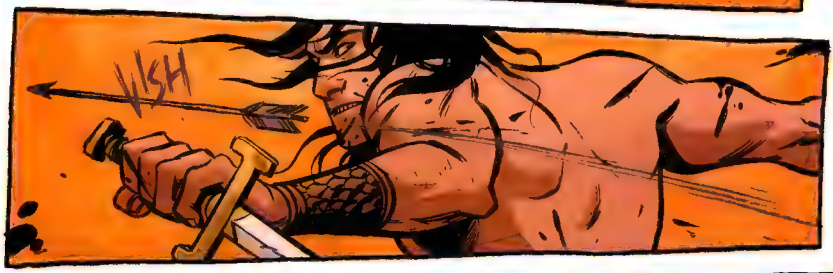
PREVIEW

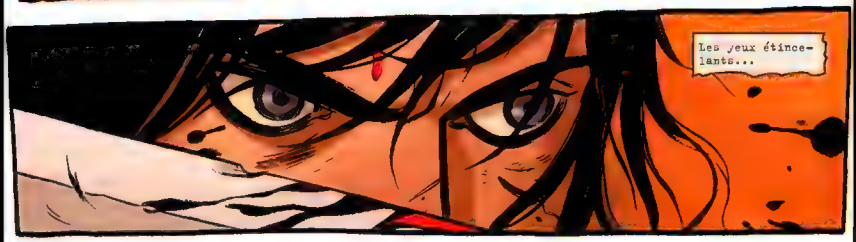
BEST OF FUSION COMICS : CONAN LE BARBARE 1
Auteurs : Brian Wood, Becky Cloonan, James Harren.

En librairie dès le 13 mars 2013

PREVIEW







BEST OF FUSION COMICS : CONAN LE BARBARE 1
Auteurs : Brian Wood, Becky Cloonan, James Harren.

En librairie dès le 13 mars 2013

PREVIEW

PARCE QUE LES COMICS DIGITAUX SONT DÉSORMAIS UNE RÉALITÉ INCONTOURNABLE, COMIC BOX VOUS PROPOSE SA SÉLECTION SUBJECTIVE DES CRÉATIONS QU'IL VOUS FAUT ABSOLUMENT DÉCOUVRIR... OU PAS !

TÉLÉ-RÉALITÉ

VOUS AIMEZ LA REAL TV ET VOUS ÊTES AUTEUR DE WEB-COMIC ? STRIP SEARCH! EST POUR VOUS ! EN FÉVRIER EN EFFET, PENNY ARCADE LANCERA SA PROPRE VERSION DE "À LA RECHERCHE DE LA NOUVELLE STAR", FAÇON WEBCOMIC, DANS UNE COMPÉTITION QUI FERA VIVRE ENSEMBLE 12 AUTEURS DANS LA MÊME MAISON AFIN DE REMPORTER NON SEULEMENT LE PRIX DE 15 000 $, MAIS AUSSI LEUR PLACE AUX BUREAUX DE PENNY ARCADE À SEATTLE PENDANT UN AN. GAGEONS QUE LA COMPÉTITION SERA SERRÉE ET TÂCHERA DE METTRE EN RELIEF LES DIFFÉRENTES FACETTES DU MÉTIER D'ILLUSTRATEUR/AUTEUR. À SUIVRE DONC À L'ADRESSE SUIVANTE : WWW.PENNY-ARCADE.COM/PATV

http://www.gunnerkrigg.com/

GUNNERKRIGG COURT

Imaginez un peu Neil Gaiman et William Gibson s'associant pour co-écrire Harry Potter. Le résultat serait sans doute très proche de Gunnerkrigg Court, webcomic écrit par l'auteur anglais Tom Siddell. Gunnerkrigg Court est un bien étrange pensionnat qu'Antimony Carver rejoint en cours d'année scolaire, dans lequel on enseigne tout un tas de choses à mi-chemin entre mythes et légendes, et sciences, mais qui abrite aussi bien plus qu'il n'en a l'air. En effet, créatures sumaturelles et robots s'y côtoient au même titre que les nombreux et brillants étudiants qui font partie de l'internat. Accompagnée de sa meilleure amie Kat, Antimony découvre les mystères que cache Gunnerkrigg Court, ainsi que la lugubre forêt qui l'entoure, Gillitie Wood. Chaque chapitre est l'occasion d'une découverte de plus parmi les nombreuses petites intrigues qui émaillent l'ensemble, et rien ne sonnera trop enfantin pour le lecteur adulte, à l'image de la saga de Harry Potter. Une lecture pour tous qui mêle savamment mythologies européennes et technologie moderne, agrémenté d'illustrations au style simple mais détaillé.

http://www.gunnerkrigg.com/
Auteur : Tom Siddell
Publication : Lundi, Mercredi, Vendredi
Genre(s) : Fantasy

http://banzaigirl.keenspot.com/

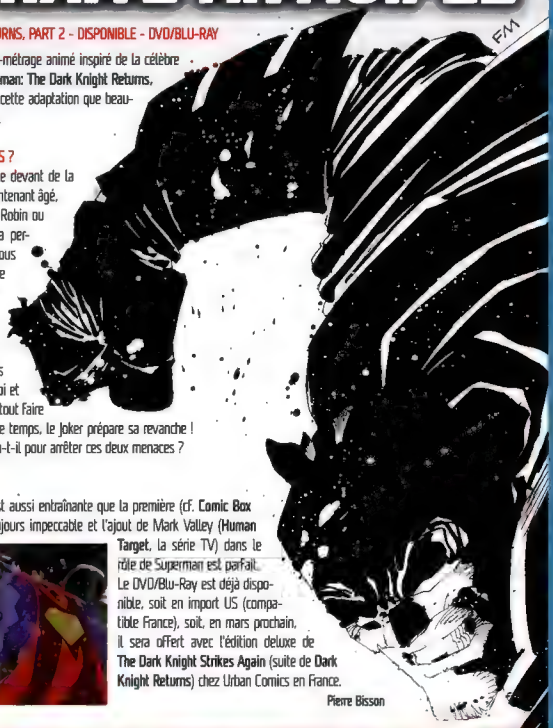
BANZAI GIRL

Voilà une artiste qui a tout compris au fonctionnement d'Internet. Promue reine de beauté, pin-up lingerie pour FHM, chanteuse et modèle pour catalogues de... bikinis, Jinky Coronado est aussi l'une des illustratrices les plus sexy de l'histoire du comic-book business... Du moins, c'est ce que l'on peut lire sur le site officiel de l'auteur. Il semblerait cependant que la jeune Philippine en question ne soit modèle... que pour les covers suggestives de son webcomic, mais d'emblée le ton est donné. Banzai Girl est l'histoire de Jinky Coronado, une jeune fille au carrefour de trois mondes, deux d'entre eux la propulsant au rang de princesse ou de guerrière dans ses cauchemars, et sa vie réelle... On l'aura compris, ce webcomic - qui aura débuté en 2002 sous la forme d'un comic papier, mais se trouve recyclé en webcomic par la seule volonté de l'auteur chez Keenspot - est la narration de la vie fantasmée de Jinky Coronado ainsi que l'occasion de diffuser en ligne ses séances de photoshoot, ou de mettre en scène son avatar en tenues plus légères les unes que les autres. Creux et sans réelle cohérence, le webcomic mélange ambiance manga aux influences graphiques américaines, un mélange assez peu heureux pour ne pas dire glauque vu l'hypersexualisation des héroïnes, et malgré des planches plutôt réussies esthétiquement, on ne retiendra la performance que pour le nombre de cases où une petite culotte apparaît soumoisement.

RETRAITE ANTICIPÉE

THE DARK KNIGHT RETURNS, PART 2 - DISPONIBLE - DVD/BLU-RAY

Deuxième partie du long-métrage animé inspiré de la célèbre saga de Frank Miller, **Batman: The Dark Knight Returns, Part 2** conclut avec brio cette adaptation que beaucoup de fans attendaient.

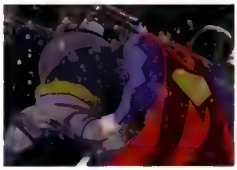


RENAISSANCE DU HÉROS ?

Batman est revenu sur le devant de la scène. Bruce Wayne, maintenant âgé, s'est trouvé un nouveau Robin ou plutôt "une" Robin en la personne de Carrie Kelley. Tous deux ont réussi à mettre fin à la tyrannie du Leader des Mutants, un groupe de voyous sanguinaires. Malheureusement, notre héros est toujours un hors-la-loi et son ancien "collègue" va tout faire pour l'arrêter... Pendant ce temps, le Joker prépare sa revanche ! Le vieux justicier survivra-t-il pour arrêter ces deux menaces ?

RETOUR EN FORCE

Cette deuxième partie est aussi entraînante que la première (cf. **Comic Box #79**). Le casting est toujours impeccable et l'ajout de Mark Valley (**Human Target**, la série TV) dans le rôle de Superman est parfait. Le DVD/Blu-Ray est déjà disponible, soit en import US (compatible France), soit, en mars prochain, il sera offert avec l'édition deluxe de **The Dark Knight Strikes Again** (suite de **Dark Knight Returns**) chez Urban Comics en France.



Pierre Bisson

CONTES MONSTREUX

[illegible] SUR 4 DVD - BLU-RAY - DIGITAL
DEPUIS LE 12 MARS 2013

Diffusée sur la chaîne [illegible] SyFy en France, Grimm a réussi plutôt impressionner notre pays. Le coffret de la première saison permet [illegible]

L'ACTION FANTASY

Nick Burkhardt est un simple flic de Portland. Il a été élevé par sa tante Marie suite à la disparition de ses parents. Lorsque sa tante se fait tuer, Nick découvre qu'il est un descendant des Grimm, une lignée de chasseurs de monstres. Ces créatures vivent parmi nous, dissimulant leur vraie nature. Seuls les Grimm ont le don de voir la vérité. Nick va devoir appréhender ce nouveau monde, tout en cachant à son collègue Hank et sa fiancée Juliette cette autre facette de sa vie. Il sera épaulé par Eddie, un loup-garou qui tente de réfréner sa soif de sang.

LÉGENDES URBAINES

Au premier abord, **Grimm** peut paraître être du rechauffé. Mélange entre **Supernatural** et **Buffy**, la série a été développée par un vétéran de la télévision : David Greenwalt, qui a déjà touché l'univers du surnaturel avec **Angel**. Démarrant sur les chapeaux de roues, la série s'essouffle un peu, tombant dans la routine avec le "Freak of the week" (un monstre différent sans vraiment de fil rouge). Les derniers épisodes remontent l'ensemble et nous tiennent en haleine pour la deuxième saison. Les créateurs installent une intrigue bien ficelée, avec une conspiration où personne n'est vraiment innocent.

[illegible] Giuntoli dans le rôle de Nick. Capteur est un sosie de Brandon Routh (**Superman Returns**, **Dylan Dog**) avec plus de charisme ! Mention spéciale à Silas Weir Mitchell dans le rôle du lycanthrope "zen" Eddie Monroe, qui prend de plus en plus d'ampleur au fil des épisodes.

Pierre Bisson

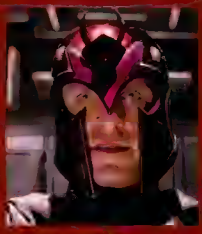
MÉDIA BUZZ

ANNULATION EN SÉRIE(S)

Les dessins animés ***Young Justice*** *et* ***Green Lantern: The Animated Series*** *ne seront pas renouvelés la saison prochaine. En effet, les responsables de DC/Warner ont préféré faire table-rase pour laisser la place à deux nouveaux programmes : **Beware the Batman** et **Teen Titans Go!** Une bonne nouvelle malgré tout : la série **Arrow** a été achetée par le groupe TF1 !.*

RETOUR EN VILLE

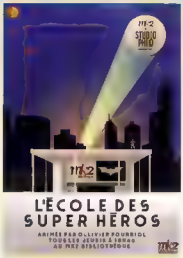
Sin City : j'ai tué pour elle *sortira sur les écrans à l'automne 2013. Jessica Alba, Bruce Willis, Mickey Rourke et Rosario Dawson reprendront leurs rôles. Mais des petits nouveaux débarquent dans la ville du péché : Josheph Gordon-Levitt (**Looper**), Josh Brolin (**Mi3**) qui remplacera Clive Owen, Dennis Haysbert (**24**) qui reprendra le rôle du regretté Michael Duncan Clark, Eva Green incarnera Ava Lord, la Dame pour qui l'on tue...*



VOYAGE TEMPOREL

Bryan Singer, en pleine pré-production de ***X-Men: Days of the Future Past*** *twitte des informations (@BryanSinger). Des X-Men de la première trilogie reviendront pour cette célèbre saga des comics dans laquelle Kitty Pride est projetée dans un futur apocalyptique. Hugh Jackman, Patrick Stewart, Ian McKellen, Ellen Page, Anna Paquin et Shawn Ashmore rejoindront James McAvoy, Michael Fassbender, Jennifer Lawrence et Nicholas Hoult.*

PLATON DANS LA BATCAVE



ET SI VOUS RETOURNIEZ SUR LES BANCS DE L'ÉCOLE ? À L'ÉCOLE OUI, MAIS PAS N'IMPORTE LAQUELLE ! À L'ÉCOLE DES SUPER-HÉROS ! LANCÉE EN DÉBUT D'ANNÉE À PARIS PAR MK2 ET STUDIO PHILO, CETTE CLASSE OUVERTE DE PHILOSOPHIE TENTE D'ÉCLAIRER CERTAINES QUESTIONS THÉMATIQUES AU TRAVERS DES APPROCHES DE PHILOSOPHES CÉLÈBRES ET PAR L'ANALYSE DE NOMBREUX EXTRAITS DE FILMS DE SUPER-HÉROS. À VOS CARTABLES !

Ollivier Pourriol

« Quel genre de satisfaction nous apporte les super-héros ? » et « pourquoi sont-ils si présents au cinéma ? » Si vous voulez connaître les réponses à ces questions, le programme peut vous intéresser, puisqu'elles structurent l'ensemble de la saison. Une question semble animer chaque séance en particulier : le fantasme du super-héros est-il de l'ordre de la rêverie contemplative ou de l'exploration ? Pour y répondre, de nombreux thèmes philosophiques sont passés en revue, avec le rapport entre l'âme et le corps, la beauté et le sublime, l'éthique, l'éducation, la nécessité de gouverner ses passions, la névrose, ou encore la colère. Une séance riche que l'on peut tenter de résumer par la conclusion suivante : les super-héros donnent des réponses imaginaires aux problèmes métaphysiques de l'être humain au cœur de la pensée de Descartes. Ces personnages qui incarnent la surpuissance physique doivent apprendre à gouverner leur corps et à canaliser leur pouvoir.

Il s'agit de la huitième saison de conférences-laboratoires animées par l'écrivain et philosophe Ollivier Pourriol, auteur de romans **Mephisto Valse**, et d'essais **Cinéphilo**, et **Éloge du mauvais geste**, (c'est aussi l'un des chroniqueurs réguliers au Grand Journal de Canal+). Ces séances suivent aussi bien un but pédagogique pour ceux qui viennent dans le but de se préparer à passer des examens comme le bac philo, les lycéens et étudiants donc, mais sont adaptées à quiconque intéressé par la pensée de l'homme, le cinéma, les super-héros ou simplement le loisir cultivé. Elles visent à éclairer l'auditeur sur des questions philosophiques, grâce à une réflexion et des discussions autour de thèmes prédéfinis, tels qu'une super-éducation est-elle possible (le 4 avril), des grands hommes et des demi-dieux (le 11 avril), ou encore l'origine de la violence (le 15 mai). Le philosophe explique l'originalité de sa démarche, et entend étayer la réflexion sur les super-héros par la lecture de Gaston Bachelard qui a écrit sur les rêveries matérielles. La première séance consacrée au rêve d'un super-corps aborde les textes de Descartes, Freud, Kant, Alain, Bachelard, ou encore Bergson. Ils sont décortiqués et commentés à l'aide d'une dizaine d'extraits des films : **X-Men**, **X-Men : l'affrontement final**, **X-Men : le Commencement**, **Matrix Reloaded** ou encore **Watchmen**.

Après avoir assisté au lancement de cette session, l'impression est très positive ! L'ensemble se déroule, vous l'aurez compris, sur une tonalité de vulgarisation, tout en demeurant assez pointu et truffé de références philosophiques. Un public de tout âge est effectivement au rendez-vous. La façon dont Ollivier Pourriol envisage les héros costumés est fort intéressante : « les super-héros offrent une expérience perceptive imaginaire qui est réelle le temps du film, ils sont les outils d'exploration de l'imaginaire collectif. » Pas d'infantilisation donc et une vision finalement assez poétique du genre. Sa présentation prend la forme d'une balade intellectuelle plutôt ludique, agréable et divertissante pour l'auditeur. Alors que de nombreux livres sont parus sur le sujet, voici une approche différente du rapport des super-héros à la philosophie, pour un prix plus modique qu'une place de cinéma. Si vous êtes sur Paris, n'hésitez donc pas !

Anne-Sophie Peyret

L'École des Super-Héros - Studio Philo - animé par Ollivier Pourriol tous les jeudis à 18h, jusqu'au 13 juin 2013 au MK2 Bibliothèque de Paris.

L'imagination prend le pouvoir !

Envie de soutenir un projet original ? Une création cinématographique française de super-héros à l'ambition internationale ? Pourquoi ne pas vous investir financièrement dans la production de **Powerless** !

Voici une création originale de David Sarre, Christophe Guillemain et Denys Curet. Powerless raconte la chute et la crise existentielle traversée par le super-héros "corporate" Christopher Wyat qui se retrouve dépossédé de ses attributs par Global Electric la firme qui l'a lancé et rendu populaire. L'ambition de l'équipe de Powerless est de réaliser un court-métrage. Pour donner de la visibilité au personnage et permettre par la suite de développer son univers vers de nouveaux horizons (BD, cinéma, télévision). Le réalisateur n'en est pas à sa première incursion dans l'univers des adaptations cinématographiques de super-héros. Il est en effet déjà auteur/réalisateur des courts métrages Daredevil, Projet Gamma et Punisher. Consultez d'urgence la vidéo de présentation (fr.ulule.com/powerless-film/) de ce projet ambitieux. Si vous êtes convaincus du bien-fondé du concept, lancez-vous dans l'aventure !

A.S.P.

HERIK HANNA : LE ROI DU COCKTAIL...MOLOTOV !

HERIK HANNA EST LE SCÉNARISTE DE BAD ASS (DELCOURT), UNE SÉRIE DÉJANTÉE AU PARFUM DE COMIC-BOOK AVEC DES SUPER VILAINS POUR HÉROS. APRÈS AVOIR TRAVAILLÉ AVEC TREVOR HAIRSINE (L'HÉRITAGE DU KAISER) ET SEAN PHILIPS (VOID 01), LE VOILÀ AUX COMMANDES D'UNE SÉRIE PLUS PERSONNELLE, EN HOMMAGE À SES LECTURES DE JEUNESSE : DITKO, MILLER ETC. UNE BONNE OCCASION POUR LE RENCONTRER !

Bad Ass est une parodie de comics assumée, pleine d'action et d'humour, imaginée par Herik Hanna qui pourrait sans doute être lui-même un personnage de BD ! Loin de nous l'idée de le traiter « d'ordure », comme l'est Dead End, son super-vilain (d'autant plus que le jeune homme a le bon goût de lire **Comic Box** depuis le premier numéro !) mais il est clair, en revanche, que ce "scénariste BD autodidacte", ne semble pas résolu à rentrer lui-même dans des cases ! En effet, fan de comics depuis son plus jeune âge, en partie grâce à sa grand-mère qui eut la bonne idée de lui offrir des **Strange** avant le CP, il tente dans ses histoires de mêler ses influences, aussi bien les comics que le rock, le polar, le cinéma ou la littérature. D'ailleurs, Herik Hanna n'est pas son vrai nom, c'est un pseudonyme qu'il s'est choisi « *en hommage à Hermann Hesse (Prix Nobel de littérature en 1946-ndlr) qui a écrit* ***Le loup des steppes****, un livre qui m'a beaucoup marqué. Ses initiales, comme celles de son personnage principal sont H.H, et maintenant les miennes aussi...* ». Bien qu'il ait mis un petit moment avant de percer dans le métier, sans conteste, la bande dessinée était chez lui une vocation ! Depuis sa jeunesse, il confesse avoir « *une petite machine à écrire interne dans la tête qui lui souffle ses histoires... Je me sens parfois un peu hanté d'ailleurs par cette machine à écrire, mais c'est ainsi ! Je fonctionne par flashs... Les personnages arrivent et après je les laisse faire ! C'est un peu bizarre, je sais... Mais je découvre toujours mes histoires comme le lecteur va le faire : j'ai le flash de la première page et ensuite, ça me donne envie de poursuivre. Donc si vous prenez systématiquement les deux premières pages de mes albums, vous avez le même sentiment que moi au moment où les personnages m'apparaissent !* (rires) » Un système original, mais ses lecteurs ne s'en plaignent pas, loin de là !

Les deux héros de **Bad Ass**, sont particulièrement méchants et sans scrupules, et leur seule qualité humaine semble être d'être restés amis depuis l'adolescence ! « *C'est vrai, ce sont vraiment deux salauds. (rires) Mais bon à lire c'est drôle ! Enfin, j'espère ! Mais bon, ce sont des super vilains quand même! Le plaisir, c'est qu'avec ce projet, j'ai 70 ans de comics à ma disposition et en même temps, deux personnages originaux qui se distinguent un peu du lot. C'était un vrai exercice de style ! Il fallait correspondre aux codes du genre comics pour pouvoir s'émanciper ensuite. Je me suis donc Forcé à respecter un cahier des charges précis sur le pays, la langue, la forme et ça me permettait, à côté de faire jouer la parodie, l'hommage, le clin d'œil* ». Là encore le mélange des genres aura certainement ses détracteurs, mais qui n'en a pas ! Herik Hanna a prévu quatre tomes pour cette série, qui sont tous déjà écrits : « *J'aime bien, en fait, partir sur une narration complète, comme un film qui se déroulerait sur 4 tomes. J'avais déjà Fini d'écrire le troisième quand Bruno (Bessadi) a commencé à dessiner le premier et j'ai écrit le dernier deux mois après, ça m'a permis de faire des ajustements dès le tome 1 par rapport à la chute. Je pense que c'était important d'avoir une chronologie globale, de savoir dès le début où on allait* » Une façon de travailler à la Bendis, en quelque sorte, mâtinée de scènes de destruction que n'aurait pas reniées Bryan Hitch ! « *Bruno est lui aussi Fan de comics. de Hulk particulièrement et sincèrement il excelle dans ce genre de scènes !* (rires) *Et c'est vrai que quand on a vu ses premières pages d'essai, il y avait notamment la dernière case de la page 7, qui est en Fait la première scène de destruction de l'album et c'est là que je me suis dit qu'on avait vraiment trouvé le dessinateur qu'il nous Fallait ! Depuis il a dépassé mes attentes, et ce n'était pas si Facile, car comme c'est mon premier projet réellement personnel, j'avais beaucoup d'exigences ! Mais les autres membres de la Bad Team, Bruno et Gaëtan le coloriste sont encore plus pointilleux que moi !* ». Les dialogues de **Bad Ass** également valent leur pesant de cacahuètes, avec un style imagé, ni enfant de chœur, ni malpoli non plus, si bien qu'on pense de temps en temps à San Antonio... « *Merci ! C'est un super compliment ! J'en ai lu beaucoup, je pense qu'on n'arrive pas jusque là, mais oui, j'ai essayé d'avoir un côté fleuri, imagé, mais pas vulgaire. La musicalité des dialogues est vraiment importante à mes yeux. Le rythme, la ponctuation, c'est très important, à trois points de suspension près, vous perdez le rythme d'une phrase... C'est pour cela que je peux passer des heures là-dessus* ».

Original mais pointilleux, deux qualités qu'on retrouvait déjà dans son histoire du **Casse, L'Héritage du Kaiser** avec Trevor Hairsine aux dessins, un album contenant un curieux mélange de réalité historique et d'exagération comics, qui n'est pas sans rappeler l'ambiance des films de Tarantino, **Inglorious Bastards**, en premier lieu ! « *C'est vrai que j'ai potassé énormément les références et normalement ça se tient !Quant au tueur allemand qui tue les nazis, il a été clairement inspiré par deux borgnes que j'adore : Kurt Russell dans* ***New York 1997*** *et son pendant vidéo-ludique, Solid Snake de* ***Metal Gear Solid****. Et j'ai fait aussi pas mal de clins d'oeil à James Bond dans cet album, avec scène de présentation, scène d'action, voiture emblématique, arme emblématique etc.* »(...) « *Quant au Fait travailler avec Trevor Hairsine c'était un bonheur, je lisais ses* ***Ultimates X-Men*** *quelques années avant. En plus grâce à lui* ***Le Casse*** *est paru aux USA c'était extraordinaire ! On avait un bon contact par mail, il est charmant, c'était très fluide. Je lui faisais un scénario par page, découpé, case par case, mais j'évite en général de trop charger les descriptions, pour laisser une part de créativité au dessinateur. Je pense qu'il a été un peu surpris, car les Américains sont plus coachés que ça, mais je crois que ça lui a plu ! Et en cas de doute, on pouvait se parler Facilement ! En revanche, je me faisais une Fausse idée avant cet album, je pensais qu'une Fois que le scénario était écrit, mon travail était Fini, alors qu'en Fait il n'en est rien. Et c'est là la véritable différence avec les USA, parce que chez eux c'est ainsi. L'éditeur achète le scénario et ensuite c'est lui qui est le garant de l'intégrité des personnages. À part pour les grands duos scénariste/dessinateur comme par exemple JephLoeb/Tim Sale. Chez nous en revanche, le scénariste choisit le dessinateur avec l'éditeur et l'accompagne page par page, c'est le lui le garant de l'histoire et des personnages. C'est différent et c'est bien plus sympa comme système, pour moi en tout cas* ». On lui souhaite en tout cas beaucoup de succès et on a hâte de lire la suite de **Bad Ass** !

Lise Benkemoun

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS > VOUS AIMEZ COMIC BOX ? VOUS PRÉFÉREZ TEL OU TEL ASPECT OU VOUDRIEZ VOIR TRAITER UN SUJET PARTICULIER ? VOUS DÉTESTEZ UN HÉROS OU ADOREZ UN AUTEUR ? N'AYANT TOUJOURS PAS RECRUTÉ DE TÉLÉPATHES (MALGRÉ NOS DEMANDES RÉPÉTÉES), L'ÉQUIPE DES COMIC BOXEURS N'A QU'UN MOYEN DE LE SAVOIR : VOTRE COURRIER. ÉCRIVEZ-NOUS ET PARTICIPEZ AINSI À LA VIE DE LA REVUE TOUT EN NOUS PERMETTANT DE NOUS FAIRE UNE IDÉE DE QUI NOUS LIT. ALORS À VOS PLUMES ET À VOS CLAVIERS !

COMIC BOX C/O FULL FX, 38, RUE DE MALTE - 75011 PARIS
E-MAIL : ZEMO@COMICBOX.COM
SUR TWITTER : TWITTER.COM/COMICBOX
SUR FACEBOOK : WWW.FACEBOOK.COM/COMIC-BOX
SUR INTERNET : WWW.COMICBOX.COM

LA LISTE

Hello mister Zemo et toute l'équipe ! Juste en passant, un petit regret à chaque fois que je lis vos supers articles rétrospectifs (Inhumains, Phénix pour les récents) : vraiment dommage qu'il n'y ait pas à la fin de l'article un récap' des aventures des personnages concernés parues en Français. Évidemment c'est du boulot mais ce serait bien pratique : je n'arrive pas à trouver ça quelque part, même sur le net. J'ai fait quelques sites encyclopédiques (Comics VF etc.) mais rien de vraiment simple, récapitulatif et complet, et il y a beaucoup de sites... J'ai tenté le coup sur un Forum mais nada... Du coup faut faire de sacrées recherches si on veut trouver tous les titres pour les lire dans l'ordre (Inhumains par exemple)... Sinon lecteur de la première heure, bravo pour ce beau parcours, belle évolution !

Jean-Yves Freyburger (Suresnes)

Cher Jean-Yves. Ce que tu réclames est impossible et ça n'a rien à voir avec « c'est du boulot » (car, dans l'état actuel, il ne faudrait pas croire que les articles nous arrivent tout faits, c'est déjà beaucoup de recherches). Cette récap' est infaisable pour deux raisons. D'abord la place : la bibliographie française de personnages comme les Inhumains, vieux de près de cinq décennies et dont les apparitions se comptent par centaines nécessiterait plusieurs pages de listing. À partir de là, il faudrait soit raccourcir l'article principal pour y faire tenir cette liste, soit virer un autre article. Bref il faudrait amputer ce qui existe. Au-delà de ça, surtout, nous ne voulons pas faire de Comic Box une revue dont une partie des pages ressemblerait à un annuaire. Ce serait imbuvable. Simple, récapitulatif et complet ? Pour des personnages vieux de 50 ans ça nous paraît impossible d'être à la fois exhaustif et simple. Nous préférons remettre les choses dans le contexte dans nos articles plutôt que lister. Pour le reste, l'excellent site www.comicsvf.com nous paraît la meilleure alternative.

AU BONHEUR DES DAMES ?

Ce jour-là je feuilletais mon Comic Box paresseusement sur mon lit et je tombe sur une information choquante (on le verra plus tard, c'est exagéré) : dans la rubrique courrier, j'apprends que les courriers de lecteurs étaient de moins en moins nombreux dans les périodiques car les lettres se font rares ! Je me suis alors dit qu'il était temps de me remuer pour sauver l'une de mes rubriques préférées. Donc voici un message sans raison, juste pour vous montrer que les Fans sont là et apprécient votre travail. J'adore Comic box, je le commence en général par la dernière page avec le Docteur Psycho, ensuite je regarde les statues qui vont bientôt sortir et je fais des croix sur les comics à acheter. Grâce à votre magazine, j'apprends toujours beaucoup de choses sur les personnages et surtout je sais par quel comics commencer quand je veux me mettre à une série. Bref un grand merci à toute votre équipe. J'ai néanmoins une petite question (histoire de ne pas vous embêter pour rien) : y a t-il des auteurs féminines de comics qui ont réussi à se faire connaître ou tous les grands noms de ce monde sont-ils des hommes ?

Harley Kim

Chère Harley. Même si la parité n'est pas forcément de mise dans l'univers de la BD, un certain nombre de scénaristes et de dessinatrices se sont fait connaître, qu'il s'agisse d'Ann Nocenti (Daredevil), Louise Simonson (New Mutants, X-Factor), Gail Simone (Batgirl, Secret Six, Birds of Prey), Marie Severin (Hulk, Sub-Mariner), Becky Cloonan (Conan), Fiona Staples (Saga, Mystery Society), Kelly Sue DeConnick (Avengers Assemble, Captain Marvel) et bien d'autres. Mais il est certain que des progrès restent à faire. Pas certain, par exemple, qu'un éditeur ait déjà confié un major crossover à une Femme...

VIGNETTES

Estimés rédacteurs de **Comic Box**. Je tiens à vous remercier pour les articles écrits par Bernard Dato, qui sait traiter du dessin et des dessinateurs avec originalité et pertinence (j'ai eu le plaisir de recevoir un message de sa part sur un Forum, et j'espère que vous lui donnerez l'occasion de parler un jour d'Alex Toth par exemple). Je déplore seulement que les illustrations qui accompagnent ses articles (comme, par exemple, celui consacré à Druillet) soient souvent si petites : ça ne rend ni justice à l'analyse, ni à l'artiste (alors que certaines interviews bénéficient d'images bien plus grandes et nombreuses sans que cela soit toujours nécessaire - en particulier quand c'est un scénariste qui est interrogé). S'il vous plaît. Faites un effort pour Bernard Dato et ses lecteurs et les artistes ! Mon autre reproche, pas plus méchant que le précédent, concerne la part consacré à l'autre BD américaine. **Comic Box** se réclame « le magazine de la bande dessinée américaine », pas simplement des comics de super-héros (même si je comprends tout à fait qu'ils soient les vedettes). Mais vous êtes passés (volontairement ou accidentellement ?) à côté d'ouvrages remarquables récemment comme **Asterios Polyp** (le retour fabuleux de Mazzucchelli), les adaptations de **Parker** par Darwyn Cooke. **Daytripper** de Fabio Moon et Gabriel Ba, **Habibi** de Craig Thompson... Des romans graphiques (comme on dit, même si ça veut dire tout et n'importe quoi) importants, avec des propositions narratives et visuelles, par des auteurs essentiels, doivent être abordés dans un magazine de la bande dessinée américaine. Quand on est capable de rédiger quatre pages sur Tigra ou d'interviewer Rick Remender, on doit aussi donner de la place pour parler de Mazzucchelli ou recommander de façon argumentée Richard Stark par Darwyn Cooke. Ces livres-là ouvrent des portes, enrichissent les lecteurs, grandissent les comics, et ceux qui en parlent sont à féliciter. Si vous, vous ne le faites pas, qui le fera ? Je n'alimenterai pas le débat sur la place des BD que vous publiez. Certaines me plaisent plus que d'autres, mais pour toutes celles que je n'ai pas appréciées, il reste celles que j'ai adorées, et je veux d'abord retenir celles-ci. J'espère ne pas avoir été trop long, mais j'espère aussi que vous saurez réfléchir à mes deux petites requêtes. Lire **Comic Box** est un plaisir, il le serait encore davantage. Merci et bonne continuation.

RDB

Cher RDB. Il ne nous semble pas spécialement que les images illustrant les articles de Bernard Dato soient plus petites que la norme dans Comic Box (à l'exception, bien sûr, des Planches Contact, qui sont un autre exercice). Mais surtout il ne faut pas se tromper sur leur but, qui n'est que d'accompagner le propos de l'article. En gros, si on prend l'exemple de ce numéro, un article sur Greg Capullo n'a pas pour vocation de remplacer le travail de Greg Capullo mais, idéalement, de pousser les gens à parcourir ses pages et à mieux les comprendre. Et pour ce qui est d'une image, oui, elle a tout à fait sa place dans un article centré sur un scénariste puisqu'il décide des scènes qui vont se produire dans l'épisode (l'alternative serait de retirer toute image des interviews de scénariste et, sérieusement, ce serait bien triste). Pour ce qui est de Mazzuchelli (et de quelques autres d'ailleurs) on ne peut pas faire le sommaire d'un magazine aussi facilement qu'on fait ses courses. Régulièrement nous faisons des demandes d'interviews où tel auteur n'est pas disponible (ou pas disposé à répondre à un média qui n'est pas sur le marché américain). Dans l'année écoulée les interviews de Corben ou encore de Wrightson nous ont demandé des années de tractations avant d'y arriver. Certains des auteurs que vous citez (en fait, pratiquement tous) sont en phase d'approche. Mais on ne peut pas non plus les convoquer avec le couteau sous la gorge. Il y a aussi le cas plus rare (mais réel) de certains éditeurs VF qui ne veulent pas qu'on mélange leurs beaux « romans graphiques » avec des comics et qui refusent tout simplement de nous dire quand tel ouvrage sortira, même quand c'est nous qui les contactons... Ce qui complique singulièrement la

tâche quand on veut prévoir un article sur l'album en question. Par ailleurs, nous essayons de conserver un certain mélange des genres. Et effectivement si dans le dernier numéro il y avait Tigra... il y avait aussi Jim Woodring, Philippe Druillet ou les auteurs de Pax Arena. On aurait pu traiter de quelqu'un d'autre à la place de Woodring ou Druillet mais dans, ce cas-là, c'est leur nom qui s'ajouterait à votre liste. Comic Box s'efforce d'être un carrefour où on peut aussi bien parler des mésaventures des X-Men que de Brendan Leach. Mais, par la force des choses, il reste encore des choses à dire et des gens à voir. Le jour où il n'y aura plus d'artistes à traiter... il sera temps d'arrêter !

AVIS DE TEMPÊTE

Je prends la plume pour vous dire tout le bien que je pense de votre magazine et des comics en général. Un petit bémol pour Marvel qui me déçoit en ce moment (à part la gamme **Ultimate** qui innove, je trouve que les histoires tournent en rond). Mais ce n'est pas grave, DC rattrape le coup avec sa renaissance magnifique ! Jim Lee, Snyder, Finch, Morrison, Geoff Johns, Morales... Que du bon ! À peine avais-je commencé à savoir lire dans les années 80 que mon oncle me refilait ses comics après les avoir lus. Merci Tonton ! J'ai grandi en lisant **Strange**, **Nova**, **Spidey** et tous les autres ! Pour ce qui est de **Comic Box**, je ne sais que dire... Vous faites du très très bon travail. Il y a dans vos articles une grande diversité d'artistes interviewés. J'aime bien la rubrique Planche Contact. C'est elle qui m'a donné envie d'acheter **Butcher Baker** (et je n'ai pas regretté de l'avoir fait d'ailleurs). Surtout n'enlevez pas les pages de BD inédites. Que serait un magazine qui parle de BD sans des pages de BD ? Le *Docteur Psycho* est parfait (et en plus il a le plus beau prénom du monde). Sinon j'aimerais savoir si **Stormwatch** version renaissance sera un jour publié en France. J'adorais cette série, j'aimerais beaucoup voir ce que donne la nouvelle version. À tous ceux qui n'auraient pas lu **Joe L'Aventure Intérieure**, lancez-vous ! C'est un superbe bouquin, une très belle histoire où vous pourrez découvrir tout le talent de Grant Morrison !

Xavier Sinon

Pas d'écho autour de Stormwatch en VF dans l'immédiat (en tout cas pas pour 2013 nous dit l'éditeur) mais Urban a d'abord privilégié (fort logiquement) les séries centrales de l'univers DC. Stormwatch (comme son pendant médiéval, Demon Knights) se déroule pour l'instant en périphérie, la plus grosse incursion étant la présence du Manhunter de Mars dans les premiers épisodes. Peut-être qu'au moment de traduire la nouvelle Justice League of America cette parution se justifiera plus.

POUVOIR DE SUGGESTION...

Tout d'abord je tiens à vous dire que j'adore toujours CB, et qu'il a sa place malgré tous les sites Internet sur les comics et leur actu. En général j'adore les éditos car ils donnent souvent des points de vue inédits, auxquels je n'aurais pas pensé. J'ai aussi apprécié l'article sur Grant Morrisson. Là encore je n'avais pas envisagé son œuvre sous cet angle. Les interviews sont toujours intéressantes, même si ça dépend en grande partie de l'interviewé. Les listes de parutions sont utiles aussi. Une petite liste des trucs que j'aimerais lire. Interviews : Nick Spencer, Jim Shooter, David Iapham, Sam Kieth, Rob Liefeld. Dossiers : Vaillant (Gold key, Acclaim, Dark horse), Nova (l'homme-fusé), Rom, Prez (le jeune président de DC), Brother Power the Geek, L'univers d'Extreme studio, Secret Wars (1, 2... Le beyonder !!!) Un petit spotlight sur Frank Robbins ou Don Perlin. Voilà j'ai fait mon Fanboy, mais je crois qu'on en est tous un peu un !

Jim Dandy

Cher Jim, en vrac : Prez ou Brother Power, c'est plus des idées potentielles pour des héros oubliés que des "dossiers". Valliant, nous attendons de savoir si le label rénové arrive ou pas en France. Nick Spencer est aux abonnés absents et Rob Liefeld nous a déjà posé pas mal de lapins dans l'année écoulée. Mais le dossier Secret Wars de ce numéro, il devrait te plaire !

Zémo

ABONNEZ-VOUS À
COMIC BOX
1 AN D'ABONNEMENT
30€
AU LIEU DE 41,40 € SOIT PRÈS DE 28% D'ÉCONOMIE
2 ANS D'ABONNEMENT
50€
AU LIEU DE 82,80 € SOIT PRÈS DE 40% D'ÉCONOMIE
LE MAGAZINE, CHEZ VOUS TOUS LES DEUX MOIS... MOINS CHER !

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PANINI France – SERVICE ABONNEMENT
[illegible] - 27933 GRAVIGNY Cedex. - E-mail : paninifrance@dimexs.fr
ou abonnez-vous par téléphone au : 02.32.29.18.89

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN, soit 6 numéros pour 30 €** (CB003)

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 2 ANS, soit 12 numéros pour 50 €** (CB005)

** OFFRE RESERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE JUSQU'AU 28/04/13
DOM TOM ET ÉTRANGER, NOUS CONSULTER

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____

EMAIL _____ TÉL. _____

DATE DE NAISSANCE _____

Je règle mon abonnement :
☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de PANINI FRANCE
☐ par carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Date d'expiration ☐☐☐☐.
Notez ci-dessous les 3 derniers chiffres du numéro inscrit au dos de votre carte près de la signature. ☐☐☐

Date et signature obligatoires

Tout abonnement parvenu 15 jours avant la sortie du titre entrera en vigueur au numéro suivant. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher ICI ☐

STATUE STAR WARS YODA JEDI MASTER

ÉDITEUR : SIDESHOW COLLECTIBLES
SORTIE : JUIN 2013

Une énième statue de Yoda débarque ! Le maître Jedi est ici à l'échelle 1:6, soit une hauteur de 14 cm. Il est accompagné de plusieurs accessoires dont le célèbre sabre laser et sa chaise du Conseil des Jedis. Mélangeant tissu pour les vêtements et plastique rigide pour le corps, il sera possible de donner plusieurs poses à l'ensemble, notamment grâce aux mains et visages alternatifs fournis.

MAN OF STEEL SUPERMAN 1:6 SCALE ICONIC STATUE

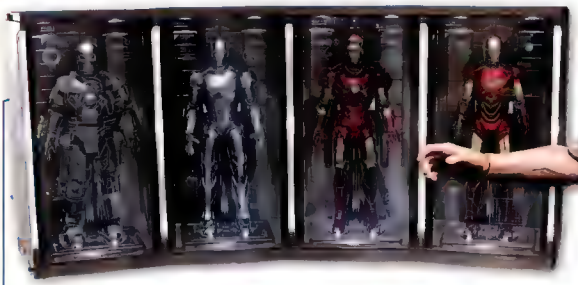
ÉDITEUR : DC DIRECT
SORTIE : MAI 2013

Le retour de Superman sur le grand écran est un tournant décisif pour le développement de l'univers DC au cinéma. Prévu pour juin 2013, **Man of Steel** commence donc sa campagne de produits dérivés en révélant le super-héros kryptonnien de pied en cap(e) ! L'ensemble personnage et socle mesure plus de 33 cm. Une pièce assez grande pour laisser apparaître les divers détails du costume. Mention spéciale pour la cape flottant au vol, le rendu du tissu est bluffant. Le reste de cette statue est en résine, comme d'habitude. Le visage d'Henri Cavill est assez ressemblant, même si on a vu mieux chez d'autres éditeurs. À noter que Kal-El ne sera pas seul puisque les statues de Zod (son ennemi) et Jor-El (son père biologique) sont annoncées pour cet été.

LEGO® QUINJET AERIAL BATTLE

DISPONIBLE
CRÉATEUR : LEGO ®

LEGO ® s'est emparé ces dernières années de toutes les plus grosses licences connues (de **Star Wars** au **Seigneur des Anneaux** en passant par **Retour vers le Futur**...). **Avengers** n'échappe pas à la règle. Après avoir sorti plusieurs packs recréant les scènes clés du films, les Fans vont avoir la possibilité de construire eux-mêmes leur propre Quinjet ! Pour encore plus de "fun", le véhicule est livré avec les figurines d'Iron Man, Thor, la Veuve Noire, un Chitauri et Loki, sur son appareil volant alien. Pour 70 €, il faudra faire attention à ne pas perdre une seule brique !



IRON MAN : HALL OF ARMOR 1:6 SCALE ENVIRONMENT

ÉDITEUR : HOT TOYS - SORTIE : MAI 2013

Hot Toys nous régale depuis la sortie du premier volet d'**Iron Man** au cinéma avec des armures plus belles les unes que les autres. Il était temps de les mettre en valeur, et quoi de mieux que de reproduire le fameux "Hall of Armor" présent dans l'atelier de Tony Stark lui-même. Chaque socle est équipé de lumière et de support pour faire tenir l'armure. Un "écran" reproduisant les caractéristiques de l'armure peut être fixé : il s'agit en réalité d'une feuille transparente qui se glisse dans le socle. Ce décor est disponible individuellement, en pack de 4 ou de 7. Prix de l'exemplaire : 130 $! Un peu cher, mais très réaliste. Évidemment, les armures ne sont pas fournies !

HOODIE GREEN ARROW

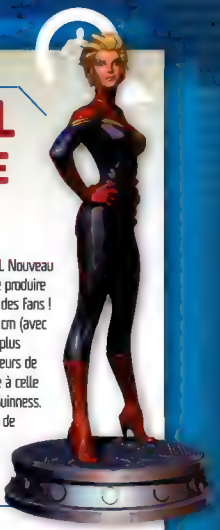
ÉDITEUR : DC / GRAPHITTI DESIGNS
SORTIE : DÉJÀ DISPONIBLE

Green Arrow est tendance en ce moment. Avec une série télé qui cartonne et un comic-book relancé par une nouvelle team depuis février, il est temps d'adopter les couleurs de l'archer de l'univers DC. Ce sweat à capuche (hoodie dans la langue de Shakespeare) est vert Foncé, zippé sur le devant, avec deux logos distinctifs. Le premier représente le nouveau logo de la BD. Le second se trouve dans le dos et représente un carquois rempli de flèches. Dommage que Graphitti n'ait pas poussé le concept à fond en dessinant une sangle dans le dos pour tenir le carquois !

CAPTAIN MARVEL POLYSTONE STATUE

ÉDITEUR : BOWEN DESIGNS
SORTIE : MAI 2013

Carol Danvers a repris depuis peu l'identité de Captain Marvel. Nouveau design et donc... nouvelle statue ! Bowen Designs continue de produire diverses versions des héros Marvel pour le plus grand plaisir des fans ! La demoiselle est présentée ici de plein pied. Elle mesure 30 cm (avec le socle). Le rendu plus numérique du visage peut freiner les plus classiques des collectionneurs. C'est une mode que les sculpteurs de Bowen utilisent depuis quelques temps. La pose est identique à celle de la couverture de **Captain Marvel #1** dessinée par Ed McGuinness. La statue est légèrement moins chère que les autres produits de la même gamme (180 $). C'est probablement dû au fait qu'elle est moins imposante qu'une Captain America ou un Spider-Man...



IRON MAN 3 BUST WAR MACHINE

ÉDITEUR : SIDESHOW COLLECTIBLES / HOT TOYS
SORTIE : JUIN 2013

L'acolyte d'Iron Man sera de retour dans le long-métrage **Iron Man 3**. Cette deuxième version de l'armure a été designée par Tony Stark pour son ami James Rhodes (contrairement à la première mouture faite par Justin Hammer). La nouvelle armure apparaît pour la première fois dans le comic-book **Iron Man 3 Prelude**, où on nous raconte les aventures de Rhodey durant **Avengers**. On notera les nouveaux détails de l'armure : le canon mitrailleuse a été remplacé par un canon à deux coups, le cœur n'est plus rond mais carré, et les épaules du héros mentionnent la mention "02" pour bien souligner la mise à jour du concept. Le buste en résine mesure 28 cm de haut.

TONY STARK MOVIE MASTERPIECE 1:6 SCALE FIGURE

ÉDITEUR : SIDESHOW COLLECTIBLES
SORTIE : ÉTÉ 2013

On ne compte plus les différentes versions d'Iron Man réalisées par Hot Toys. Cette nouvelle figurine de Tony Stark est encore basée sur l'univers cinématographique du héros. Tout droit sorti des premières images du film, ce diorama recrée l'une des scènes clés d'**Iron Man 3** : lorsque Tony teste la dernière version de son armure (comparable à la figurine sortie il y a quelques années chez Hot Toys), Tony est livré avec de nombreux accessoires et des décors pour présenter au mieux le produit. Ainsi un socle rond lumineux sert de base, une table de travail avec des schémas et des morceaux de l'armure... Certes le tout coûte 280 $ mais la qualité de cette pièce le vaut largement.

ARROW : OLIVER QUEEN DC DIRECT STATUE

ÉDITEUR : DC DIRECT / GENTLE GIANT
SORTIE : PRINTEMPS 2013

La vague **Arrow** continue ! Oliver Queen est bien sûr le premier personnage à être adapté en statue. Nulle doute que les autres héros (comme Huntress, Deadshot ou encore Deathstroke...) le rejoindront bientôt. Cette pièce en résine est hyper-détaillée : les coutures sur le costume, les détails des flèches et de l'arc. Seul reproche : les yeux qui ne sont pas assez réalistes (ça sera peut-être corrigé sur la version commercialisée). L'archer mesure 33 cm de haut, un standard chez les statues DC. Le socle arbore le logo de la série télé. Pour 150 $, il faudra que les sculpteurs revoient légèrement leur copie avant la sortie en magasins.

DU MAL À SE REPÉRER DANS LA JUNGLE DES (TRÈS) NOMBREUSES SORTIES DE COMICS ? PAS DE PANIQUE ! COMIC BOX EST LÀ ET VOUS AIDE À CHOISIR. BIENVENUE DANS LE NOUVEAU GUIDE DE LECTURE !

100 BULLETS - T18

Voilà le dernier tome, jusqu'ici inédit en VF ! La lumière y est faite (enfin !) sur la relation tumultueuse qu'a entretenue l'Agent Graves avec le Trust durant ses années de service à la tête des Minutemen. Les raisons de sa vendetta sont enfin connues. Les balles pleuvent. Tous, bien sûr, n'en sortiront pas vivants. Jusqu'au bout la série n'en finit de nous étonner...

Urban Comics – 15 € – Mars 2013

100 % FUSION : QUI EST JAKE ELLIS ?

L'espionnage a le vent en poupe ces temps-ci. Tenez, prenez cette mini-série à succès (signée Nathan Edmondson et Tonci Zonjic), saluée par la critique, qui pose ses valises chez Panini. Jon Moore est un ancien agent de la CIA. Il se retrouve traqué par les services secrets du monde entier, avec pour seul soutien un certain Jake Ellis, qui paraît très initié aux techniques d'espionnages. Plus troublant, il semble aussi être le seul à le voir... Mystère ou hallucination...

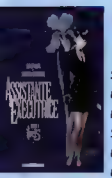
Panini Comics – 14 € – Mars 2013

100 % MARVEL BLACK WIDOW - T3

Natasha Romanov est très éprouvée par sa dernière affaire. Pas de répit pourtant, l'ancienne espionne est traquée par un ancien contrat... Très isolée et sans l'assistance de son allié Nick Fury, parviendra-t-elle à trouver les ressources nécessaires pour s'en sortir ? Daredevil réussira-t-il à lui venir en aide ? Richard K. Morgan, par ailleurs auteur de science-fiction, est aux commandes tandis que Sean Phillips et Bill Sienkiewicz en assurent les dessins. À À conseiller à ceux qui auraient manqué cette saga de la Veuve Noire mais qui apprécient particulièrement le Winter Soldier...

Panini Comics – 15 € – Mars 2013

ZOOM LES COMICS À NE PAS RATER CE BIMESTRE



ASSISTANTE ET EXECUTRICE

Les Assistantes Exécutrices débarquent en France. David Wohl s'est inspiré de l'histoire véritable de femmes qui, en Asie, se chargent non seulement du secrétariat mais sont également prêtes à espionner ou à tuer pour leur patron. Bien sûr, dans ces cas-là il vaut mieux ne pas se tromper d'employeur. L'héroïne de cette série bourrée d'action, publiée aux USA chez Aspen, va amèrement regretter son choix de carrière !

Delcourt – 17,95 € – Février 2013

BEST OF FUSION COMICS : ORCHID - TOME 1

Attention gros succès US ! Orchid, c'est l'histoire d'une jeune prostituée bien décidée à briser ses chaînes et à dépasser le cadre que la société lui impose. L'augmentation du niveau des mers a mis l'humanité à genoux. Les inégalités sociales ont été renforcées, et les puissants se terrent sur les hauteurs dans des forteresses dorées quand le reste de la population se meurt dans des bidonvilles aux allures de marécages. Accueillant n'est-il pas ?

Panini Comics – 14 € – Mars 2013

L'ÂGE D'OR DE MICKEY MOUSE - T6

Les aventures de Mickey en bandes dessinées se poursuivent avec la réédition des années 1944-1946. Elles sont mises en scène bien sûr par le grand Floyd Gottfredson. Glénat nous propose notamment dans ces épisodes de l'âge d'or les aventures de Kid Mickey ! La plus célèbre des souris nous transporte en enfance pour une parenthèse enchantée, teintée de drôlerie. Vintage oui mais loin d'être démodé...

Glénat – 29,50 € – Mars 2013

LES ASSASSINS D'OZ

Dee revient dans son village natal pour assister aux obsèques de ses parents. Elle s'attarde dans la bourgade de son enfance, pourtant plongée dans la stupeur quand survient une série de meurtres. Les choses ne sont décidément plus les mêmes à Emerald-ville... L'univers étrange du magicien d'Oz n'en finit pas d'inspirer les scénaristes de tous poils, en voici un nouvel exemple, effrayant !

Atlantic BD – 12,95 € – Mars 2013

AVENGERS VS. X-MEN #5

Hope s'entraîne toujours pour en finir avec le Phénix... Elle commence d'ailleurs à douter de sa capacité à y parvenir. Tandis que les combats se poursuivent sur la face cachée de la lune, une nouvelle solution émerge, pour contrecarrer cette menace cosmique. Il est grand temps d'intervenir car la présence de l'entité produit ses premiers effets inquiétants sur Terre...

Panini Comics – 4,80 € – Mars 2013

AVENGERS VS. X-MEN EXTRA #3

Les duels au sommet se poursuivent ! Le programme est relevé dans ce numéro où Colossus affronte cette fois la Chose. Alors que la Veuve Noire se mesure à Magie, et que Psylocke est aux prises avec Daredevil, le marteau de Thor tente de briser le diamant d'Emma Frost ! Un exercice qui reste très premier degré, par des auteurs comme Jeph Loeb, Rick Remender ou encore Kaare Andrews.

Panini Comics – 4,10 € – Février 2013

BAD ASS - TOME 1

À Roman City, un certain Dead End semble mener une sorte de vendetta. Les mafieux, le justicier Black Snake, et le commissaire Morton sont sur sa liste noire. Mais qui est-il, d'où vient-il et pourquoi agit-il ainsi ? Aux commandes de **Bad Ass** (dont nous vous parlons plus en détail ailleurs dans ce numéro), Herik Hanna (**Void 01**) et aux dessins Bruno Bessadi ouvrent la nouvelle collection Comics Fabric de Delcourt.

Delcourt – 14,95 € – Déjà disponible

BATMAN KNIGHTFALL - T3

Jean-Paul Valley continue de faire des siennes à Gotham City. Mais est-ce que tout le monde est réellement prêt pour ses méthodes un tantinet expéditives ? Alors que les alliés traditionnels de Batman accusent le coup, la pègre de Gotham n'a pas l'intention de laisser le nouveau protecteur agir comme il l'entend.

Urban Comics – 28 € – Février 2013

BATMAN SAGA #10

Nightwing s'installe dans **Batman Saga** ! Pour terminer l'arc *La Nuit des Hiboux*, et après un TPB reprenant les premiers épisodes de la série renaissance lancée par Kyle Higgins (**Batman : Gates of Gotham**) et Eddy Barrows, Urban poursuit la publication dans les pages de la revue kiosque consacrée à la Bat-Famille. En effet la confrontation aux Ergots arrive à son terme. Son dénouement fait écho à l'ensemble des séries rattachées au chevalier noir. Ça va se régler en Famille !

Urban Comics – 5,60 € – Février 2013

BATMAN : THE DARK KNIGHT STRIKES AGAIN

Réédition par Urban d'une mini-série de Frank Miller plutôt controversée et âgée maintenant de plus d'une décennie. On retrouve le "vieux" Batman du **Dark Knight Returns** trois ans après qu'il ne se soit fait passer pour mort. Le héros remplie pour lutter cette fois-ci, contre la mise en place d'un état policier proche d'une dictature. Il choisit de s'entourer d'alliés de choix, Atom ou encore Flash. Mais la plus grande menace de ce système est Superman lui-même...

Urban Comics – 28 € – Mars 2013

BEFORE WATCHMEN #2

Before Watchmen n'est pas **Watchmen**. Brian Azzarello, J.G Jones, Darwyn Cooke, Amanda Conner, J.M. Straczynski, Andy Kubert, Joe Kubert, Len Wein et Jae Lee ne sont pas des débutants mais en définitif toute l'appréciation du projet tient à une question. Est-ce que la réussite du vrai **Watchmen** venait de ses auteurs originaux, Alan Moore et Dave Gibbons, ou de ses personnages ? Fallait-il combler à leur insu des doutes qu'ils ont jugé bon de laisser planer. Pas foncièrement mauvais mais pas à la hauteur non plus...

Urban Comics – 5,60 € – Mars 2013

BEST COMICS : X-MEN - TOME 4

Pleins feux sur la période où Chris Claremont, un des principaux artisans à avoir forgé la légende des X-Men et donné du

relief à Wolverine. Et justement, dans cette saga classique, il semble qu'un ou plusieurs tueurs en série sévissent... avec des griffes en adamantium ! Ça ne vous rappelle pas quelqu'un ? Logan est le principal suspect et va se mettre en chasse des vrais responsables. Et comme tout ça se passe sous le crayon d'Alan Davis, c'est un must !
Panini Comics – 10,50 € – Février 2013

BLACKEST NIGHT • T1

Les zombies ont le vent en poupe, ça ne vous a pas échappé surtout dans ce numéro ! Les grandes maisons n'ont pas été épargnées par le phénomène, comme en témoigne cette compilation du crossover DC, **Blackest Night**. Le Corps des Green Lantern et la Justice League sont aux prises avec un Black Hand loin d'être tout seul : il est accompagné par tous les morts de l'univers. Une saga inspirée qui mènera, à terme à **Brightest Day**. Bref un couloir d'événements à suivre sans modération... dès que possible.
Urban Comics – 22,50 € – Février 2013

CATWOMAN • TOME 2

Selina Kyle poursuit son chemin dans ce second album de cette série, scénarisée par Judd Winick et dessinée par Guillem March. Elle va devoir affronter un ennemi aux méthodes plutôt expéditives. Il est notoirement connu pour son goût démesuré pour les prostituées de Gotham à qui il réserve des traitements bien particuliers... La féline cambrioleuse s'est fort heureusement dégoté un nouvel allié.
Urban Comics – 15 € – Mars 2013

LA COIFFE DE NAISSANCE

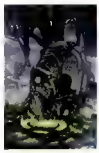
Autre incursion en enfance, mais pas n'importe laquelle. Celle d'Alan Moore ! Il s'agit de l'adaptation bande dessinée d'un spectacle que l'auteur de Watchmen a lui-même mis en scène pour ses 42 ans. Elle est mise en image par Eddie Campbell. Le récit prend la forme d'un voyage à rebours vers l'enfance. Une réflexion sur le temps et la mémoire, magique et ésotérique. Intriguant et éminemment poétique...
Ça et Là – 20 € – Mars 2013

DC SAGA #16

La résurrection de Shazam (version Geoff Johns et Gary Frank) se poursuit ! Les pans de l'intrigue se mettent en place et le jeune orphelin, Billy Batson y est vraiment captivant. On est aussi pressé d'en savoir d'avantage sur lui que sur son alter ego magique. La Ligue de justice est aux prises avec un nouvel adversaire mais à vrai dire l'arc pèche un peu par son rythme. Superman, Supergirl et Flash poursuivent dans l'intervalle leurs combats respectifs.
Urban Comics – 5,60 € – Février 2013

FUTURA #1

Du nouveau en librairie chez Organic Comix avec Le journal des sup'héros ! Au programme de ce premier numéro très fourni : **Miss Deeplane** de Stéphane Louis, **L'archer Blanc** de Jean-Yves Mitton, **Fantask Force** de Reed Man, **Daredevil** par Reed Man et Tom Scioli (**Godland**). La couverture est signée Thomas Frisano lui-même ! On reconnaît l'esprit des couvertures de Lug de la grande époque.
Organic Comix – 5,50 € – Mars 2013



GREEN LANTERN SAGA #11

Il n'y a pas que dans **Blackest Night** que Black Hand fait des siennes ! Hasard du calendrier, Hal Jordan a aussi fort à faire avec le revenant libéré de son anneau indigo. Les nouveaux gardiens sont à la poursuite de Larfleeze contre qui ils sont (enfin!) décidés à intervenir. Pendant ce temps Gardner et Stewart tentent d'échapper aux Alpha Lantern. Du côté des Red Lantern une rencontre avec Stormwatch au programme !
Urban Comics – 5,60 € – Mars 2013

HAUNT • TOME 4

Le personnage créé par Robert Kirkman et Greg Capullo poursuit son service, cette fois sous la plume de Joe Casey et le crayon de Nathan Fox. Pas de redémarrage pour autant, même si l'équipe en place est bien décidée à affirmer son style tout en gardant la série sur les rails. La relation des frères Kilgore ne cesse d'évoluer depuis qu'ils cohabitent dans le même corps et les disparitions suspectes de leurs alliés sont le mystère auquel ils doivent faire face.
Delcourt – 14,95 € – Mars 2013

HELLBOY • TOME 13

Ultime volet de la série telle que nous la connaissons ! Une chose est sûre, rien ne sera plus jamais comme avant ! (Si si, c'est vrai). Hellboy est en Angleterre pour affronter Nimue, la plus importante menace à laquelle il ait été confronté. Il devra faire preuve d'une immense bravoure, pour mener au combat une armée qui tentera de contrer l'annihilation de l'humanité toute entière. Un chapitre épique truffé de références à la genèse du personnage...
Delcourt – 17,95 € – Février 2013

JUDGE DREDD - T3

Pour accompagner la sortie DVD de **Dredd**, quoi de mieux pour poursuivre l'expérience à Mega-City One que de compléter votre collection avec ce nouvel album en noir et blanc publié chez Soleil ? Ce volume contient les épisodes **#116** à **#154** de **2000AD**. On y assiste notamment au retour du tyrannosaure Satanus, après la saga de la Terre maudite. Dredd comme on l'aime...
Soleil – 29,95 € – Février 2013

JUSTICE LEAGUE • T2

La Justice League version "Renaissance" cherche toujours ses marques. Le groupe semble avoir du mal à trouver une cohésion. Les tensions entre ses membres sont si fréquentes que l'efficacité au combat pourrait se faire sentir. On y découvre aussi le colonel Steve Trevor à la tête de l'A.R.G.U.S., une organisation gouvernementale censée seconder la ligue mais surtout faire le pont entre l'équipe de super-héros et l'humanité...
Urban Comics – 15 € – Février 2013

MARVEL BEST-SELLERS #1

Nouveauté kiosque chez Panini ! Cette collection a pour ambition de rééditer à un prix raisonnable certains des meilleurs classiques Marvel de ces dernières années. Au programme de ce premier

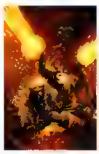
ZOOM LES COMICS À NE PAS RATER CE BIMESTRE

FANTAX • TOME 3

Voici les épisodes #17 à #24 datant de 1948-1949 de la réédition intégrale de la série consacrée au mystérieux héros de Chott. À noter la couvertûre de ce tome réalisée par Jean Yves Mitton, petit bonus supplémentaire à une édition déjà luxueuse. Pour découvrir ou redécouvrir ce personnage atypique..
Éditions Chott – 32 € – VPC – Déjà disponible

GEOFF JOHNS PRÉSENTE SUPERMAN • TOME 1

*Un jeune garçon venu de l'espace s'écrase sur Terre à bord d'un vaisseau spatial. Ça vous rappelle quelqu'un ? Oui mais ce n'est pas Kal-El ! Le vaisseau s'écrase mais pas dans le Kansas et le jeune kryptonien qui s'y trouve a la chance de rencontrer un Superman bien installé sur Terre. Quels secrets cachent l'arrivée de l'enfant, ce "dernier fils de Krypton" ? Réédition des débuts captivants de l'arc de Geoff Johns sur **Action Comics**.*
Urban Comics – 17,50 € – Février 2013



numéro, Wolverine et le Punisher décident de faire le ménage dans une enclave sud américaine réputée légendaire. Où les criminels du monde entier vont trouver refuge afin de disparaître et échapper à la justice... Par Peter Milligan et Lee Weeks.
Panini Comics – 5,70 € – Mars 2013

MARVEL DELUXE : AVENGERS - LA CROISADE DES ENFANTS

Les Jeunes Vengeurs Wiccan et Speed, décident de se lancer à la recherche de leur mère biologique disparue, la Sorcière Rouge ! Leur équipe hostile au projet de départ ne peut se résoudre à les laisser agir seuls. Cette réunion de Famille est orchestrée par Allan Heinberg qui a su donner un véritable Fond à une équipe vraiment attachante et le toujours excellent Jim Cheung gère le dessin. Une saga qui gagne a être lue d'une seule traite...
Panini Comics – 28,40 € – Février 2013

OÙ TROUVER LES COMICS ? L EN LIBRAIRIES K EN KIOSQUES ET MAISONS DE LA PRESSE C EN COMIC-SHOPS/LIBRAIRIES SPÉCIALISÉES

MARVEL KNIGHTS #7

Ce volume contient l'intégralité du crossover *L'effet Omega* réunissant les héros urbains Spider-Man, Daredevil, et le Punisher ! L'intrigue tourne autour d'un disque dur contenant la liste des membres de gangs new-yorkais. Il est en possession de Matt Murdok au départ, mais Spider-Man est mandaté pour le récupérer, quand Frank Castle lui trouve aussi un certain intérêt dans sa vendetta. Les trois hommes dont les intérêts divergent au départ vont devoir s'entendre...

Panini Comics – 5,70 € – Mars 2013

MARVEL SAGA #17

Ou quand Steve Rogers rencontre plusieurs Captain America en provenance de différentes époques, pour sauver son propre corps ! C'est parti pour un voyage entre différentes époques, à travers des réalités alternatives. Une mission nécessaire pour rétablir l'équilibre des multivers. Rien que ça ! Roger Stern est aux manettes, et le Français Philippe Briones (**Web of Spider-Man**) aux crayons.

Panini Comics – 5,90 € – Février 2013

MARVEL UNIVERSE #6

Thanos en bon samaritain ? Vous y croyez ? C'est en tout cas le postulat pris dans cette mini-série parue aux Etats-Unis avant la saga *Annihilation*. Thanos est en pèlerinage aux quatre coins du cosmos. Reste à savoir pour quelles raisons celui-ci est subitement passionné par les lunes Kyin. À noter en guest de prestige la présence de Star Lord ! Un récit proposé par Keith Giffen et Ron Lim.

Panini Comics – 5,70 € – Février 2013

MASQUÉ - TOME 3 : CHIMÈRES ET GARGOUILLES

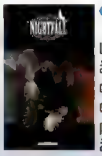
L'univers super-héroïque Français de Serge Lehman et Stéphane Créty avec un parti pris graphique plus noir, plus chargé, qui renforce encore la parenté avec les comics américains. L'histoire se fait un peu plus gothique (avec la présence d'un nouvel adversaire, la Gargouille) et le préfet, lui, montre de plus en plus à quel point sa préoccupation majeure n'est pas l'intérêt de son prochain mais bien le sien...

Delcourt – 13,95 € – Déjà disponible

MASS EFFECT - INVASION

La station spatiale Oméga est un lieu de villégiature pour la débauche et les trafics en tous genres. C'est aussi une porte d'entrée stratégique de la Galaxie. Elle se trouve assaillie par une milice de pro-humains sous le commandement d'un certain Homme Trouble. Tous les moyens sont bons pour protéger l'intégrité de la station. Même les plus extrêmes...

Delcourt – 14,95 € – Février 2013



NIGHTFALL - TOME 1 - LA NUIT

L'anglais Fred Fordham, à la fois scénariste et dessinateur, nous offre deux plongées pour le prix d'un. Nightfall c'est à la fois un aperçu d'un futur grisé, très martial. Mais c'est aussi l'exploration d'un monde bien plus coloré quand le héros, plongé dans le coma, se réveille entouré de créatures fantaisistes (un peu dans l'ambiance de **Fables**). Qu'est-ce qui est encore la réalité et qu'est-ce qui ne l'est déjà plus ? C'est la question qui anime une bonne partie de ce premier album.

Delcourt – 13,95 € – Mars 2013

PRINCE VALIANT - T2

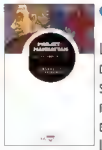
Second tome de l'intégrale consacrée au personnage créé par Harold Foster. Il reprend les publications de 1939 et 1940 des aventures épiques et chevaleresques du Duc de Windsor. Ces épisodes peu réédités bien qu'un peu datés (ils ont l'âge qu'ils ont en même temps), témoignent du haut niveau de recherche documentaire et d'expertise technique mis en œuvre à l'époque par son créateur.

Soleil – 29,95 € – Mars 2013

LA PLANÈTE DES SINGES - TOME 3

Le conflit que tout le monde a longtemps voulu éviter est sur le point d'éclater. Deux espèces s'opposent, les hommes et les singes. Les deux camps vont tenter d'imposer leur vision et leur suprématie. Pourtant les camps eux-mêmes sont divisés. L'utilisation d'arme létale jusqu'ici proscrite est maintenant d'actualité. La tension est à son comble, comment échapper au chaos voire à la disparition d'une espèce ? L'épilogue de la mini-série de Daryl Gregory et Carlos Magno.

Emmanuel Proust – 15,50 € – Février 2013



PROJETS MANHATTAN TOME 1

Lancement chez Delcourt d'une série originale signée Jonathan Hickman et Nick Pitarra (déjà créateurs de **Red Wing**). Lorsque le département de recherche et développement à l'origine de la première bombe atomique, est la façade d'un mystérieux programme... Où les esprits les plus éclairés coopèrent pour contrecarrer une menace inquiétante... On est en droit de craindre le pire. C'est précisément l'ambition de Projets Manhattan ! Ambiance de conspiration au menu, par le scénariste de S.H.I.E.L.D.

Delcourt – 14,95 € – Mars 2013

SCALPED - TOME 7

Ce volume comporte les épisodes #35 à #42 de la série. Les choses ne vont pas en s'arrangeant à la réserve indienne de Prairie Rose. Red Crow entraîne Shunka dans une querelle avec un casino rival. Les choses dégénèrent et Shunka a bien du mal à se sortir de ce mauvais pas. L'intrigue est haletante, les scènes d'action ultraviolentes comme à l'accoutumé. Résolument l'un des tomes les plus poignants...

Urban Comics – 17,50 € – Mars 2013

SPAWN ARCHIVES TOME 11

La publication des archives de **Spawn** se poursuit chez Delcourt avec les épisodes #114 à #124, scénarisés par Brian Holguin et Todd McFarlane, quand les dessins sont la charge d'Angel Medina. On suit notamment Ben Nakadai lors d'une visite forcée au Japon, la terre de ses ancêtres. Il trouve lors de son périple une mystérieuse boîte en or. Les conséquences de cette découverte pourraient bien être dramatiques...

Delcourt – 27,95 € – Mars 2013

SPIDER-MAN #8

Chapitre ultime de la saga *Retour Impossible* mise en scène par Dan Slott et Giuseppe Camuncoli. Alors que Peter Parker peine à récupérer moralement après son combat contre les Sinistres Six, Spider-Man doit maîtriser un Morbius incontrôlable, et a de surcroît Fort à faire avec Curt Connors bien décidé à demeurer Lézard ! Pendant ce temps le Caïd Fomente un plan anti-araignée avec l'aide du Super-Bouffon...

Panini Comics – 4,80 € – Mars 2013

SPIDER-MAN HS #1

Dans les comics de super-héros ce qui ne devait pas arriver finit toujours par se produire... Et voici comment on finit par braver un interdit : Faire converger les univers parallèles. Ainsi est né... Spider-Man ! Où quand Peter Parker l'original, rencontre son homologue version Ultimate, le jeune Miles Morales. Pas certain que le niveau de l'intrigue soit à la hauteur de l'événement...

Panini Comics – 9,95 € – Février 2013

ZOOM LES COMICS À NE PAS RATER CE BIMESTRE

HERO CORP

La saison 3 de la série a été récemment confirmée. Mais une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, et l'adaptation BD débarque dans la foulée, scénarisée par Simon Astier lui-même et dessinée par Marco Failla. Ce tome fait la lumière sur les origines jusqu'ici inconnues de l'organisation dans le Montréal des années 1980 où une crise sans précédent divise les super-héros. Un éclairage sur la naissance de John !

Soleil – 17,95 € – Déjà disponible

SAGA - TOME 1

Des amants que tout oppose, originaires de planètes en guerre, ça vous rappelle vaguement quelque chose ? Roméo et Juliette peut-être ? Les amoureux donnent ici naissance à un enfant qui va devenir le symbole Fragile d'un espoir. Une épopée onirique avec une dimension humaine malgré les créatures bizarres. Brian K. Vaughan et Fiona Staples parviennent à nous transporter avec des thèmes bien encrés dans notre réalité...

Urban Comics – 15 € – Mars 2013

STAN LEE - HOMÈRE DU XXIe SIÈCLE

Jean-Marc Lainé récidive chez les Moutons Électriques. Il consacre cette fois un ouvrage à l'une des figures de proue de Marvel, à savoir Stan Lee himself ! En plus de dresser son portrait, l'auteur fait état du paradoxe qui entoure l'homme, aussi adulé qu'il peut être et conspué par une autre part de l'opinion. Une chose est sûre le scénariste a su dépasser la sphère des comics pour devenir un symbole reconnu de la culture populaire.

Les moutons électriques – 23 € – Février 2013

STAR WARS COMICS MAGAZINE #2

Après la pendaison de crémaillère de ce petit nouveau (version kiosque) aux éditions Delcourt ce numéro se concentre sur Boba Fett et à Jabba le Hutt ! Il contient aussi toute l'actualité librairie et produit dérivés de la licence. Mais surtout des interviews exclusives de Ralph McQuarrie le designer vedette ainsi que de Carry Fisher qui interprétait la princesse Leia dans la première trilogie.

Delcourt – 6,50 € – Mars 2013

STAR WARS CÔTÉ OBSCUR - TOME 10

Ce tome contient les épisodes consacrés à Dark Maul, tirés de l'arc Peine de Mort dont Tom Taylor assure le scénario et Bruno Redondo les dessins. Dark Maul était présumé mort lors de sa confrontation à Obi-Wan Kenobi. C'était en tout cas la version officielle... En bien il n'est est rien ! C'est bien plus compliqué que ça. Le vilain a repris du poil de la bête et prépare une riposte de grande envergure.

Delcourt – 13,25 € – Mars 2013

STAR WARS : LA GENÈSE DES JEDI - T1

Les origines de l'ordre Jedi depuis sa création nous sont enfin révélés ! Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur l'apprentissage et le maniement de la Force. Du rassemblement d'un groupe de moines guerriers vers la fondation de l'ordre, mais aussi les premières tensions dans le groupe qui conduiront à une scission et au basculement du Côté Obscur. Les prémices d'une série signée John Ostrander et Jan Duursema.

Delcourt – 15,50 € – Février 2013

STAR WARS THE CLONE WARS #11

Recommandé pour les plus jeunes d'entre vous, ou pour votre petit frère (ou sœur d'ailleurs), neveu, ou cousin... En somme pour les jeunes padawans, présentant un tant soit peu d'intérêt pour l'univers **Star Wars** et l'animé **The Clone Wars** qui en découle. Cette revue très abordable contient des jeux, des informations sur l'univers de la licence, ainsi que des bandes dessinées !

Delcourt – 3,95 € – Février 2013

SUPERMAN ANTHOLOGIE

Après DC et Jack Kirby, l'honneur de l'anthologie revient au premier des super-héros, Superman ! Ce volume contient 15 épisodes phares tirés de **Superman** et **Action Comics** entre 1938 et 2012. Que des grands noms ! Siegel et Shuster bien entendu, mais aussi Bill Finger, Mark Wolfman, John Byrne, Bob McLeod ou encore Grant Morrison. De quoi observer l'évolution de l'industrie à travers le prisme de son plus éminent représentant.

Urban Comics – 22,50 € – Mars 2013

THE GOON - T10

Et encore des zombies ! Ce tome est un peu particulier puisqu'il salue les 10 ans d'existence du personnage. Il comporte trois histoires, deux extraites de la série régulière et une plutôt hilarante de la mini-série **Busard** où celui-ci ère dans un environnement désolé après sa confrontation avec le Prêtre Zombie. Un tome grinçant et teinté de nostalgie. Il clôt l'arc précédent et parvient habilement à installer les fondations des aventures à venir.

Delcourt – 15,50 € – Mars 2013

THOR #2

Début d'un crossover entre **Le Puissant Thor** et **Journey Into Mystery** ! Un arc en neuf parties intitulé *Combustion Totale* qui vient saluer les 50 ans du personnage. On y voit l'association de Thor et Loki pour vaincre l'une de leur plus vieille menace, bien décidée à se venger des neuf royaumes. Les Frères vont pourtant précipiter l'ensemble des Asgardiens dans une guerre totale contre d'autres illustres personnages de leur univers !

Panini Comics – 4,80 € – Mars 2013

TROUPE 142

La dernière création de Mike Dawson est chez ça et là. Ce fan absolu de Queen fait partager cette fois avec ce récit une part de sa propre expérience... en matière de scoutisme ! L'action se déroule en 1995 dans la Forêt de Pinewood dans le New-Jersey. Un père emmène ses fils dans un camp de scout. Là c'est un peu le choc des cultures... Alan, père plutôt permissif se frotte à la rigueur de la tradition ! De véritables tranches de vie avec une pincée de dérision. Atypique !

Ça et là – 20 € – Février 2013

ZOOM LES COMICS À NE PAS RATER CE BIMESTRE

X-MEN #29

Avengers vs. X-Men impacte de plein fouet ce titre. Tandis que les Cinq Phénix sont aux prises avec Sinistre les duels se succèdent à l'issue desquels de nouvelles alliances intergroupes se forment. Pendant ce temps, les Nouveaux Mutants voient arriver des revenants et ce n'est pas tout ! Car certains de leurs pires ennemis ont décidé d'en faire de même...

Panini Comics – 4,80 € – Février 2013

X-MEN UNIVERSE HS #4

On est content de retrouver Facteur X qui part cette fois enquêter dans la ville natale de Jamie Madrox. Ils tenteront d'en apprendre d'avantage sur le passé de leur chef. L'arc ne fait que commencer, mais il va avoir une incidence dramatique sur la composition de l'équipe ! Avec toujours Peter David au scénario, accompagné de Leonard Kirk au dessin..

Panini Comics – 5,50 € – Février 2013

A Plein Rêves

Votre spécialiste Comics à Nantes

Bande dessinée américaine
Comics V.O & V.F
Star Wars
nouveautés et anciens
librairie, objets, figurines
produits dérivés, fantastique
science-fiction, séries ...

Facile d'accès :
face à l'arrêt tramway "Bouffay" (ligne1)
entre "Commerce" et "Château"
A 300 m du Cours des 50 Otages,
40 m de la Place du Bouffay.
du mardi au samedi de 11h à 19h

Tél.: 02 40 35 22 37
Mail: apleinreves@yahoo.fr
13 allée du Port Maillard
Cours Franklin-Roosevelt - 44000 Nantes

LES DERNIÈRES NOUVELLES DU FRONT

60 JOURS

SUR LA PLANÈTE COMICS

HÉROS ET FIERS DE L'ÊTRE !

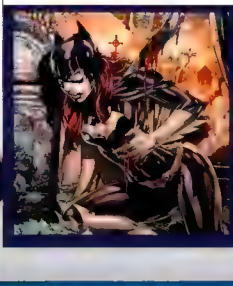
Voilà un clin d'oeil à la culture des comics qu'on ne pouvait manquer : l'affiche du Meeting d'Athlétisme Paralympique de Paris Seine-Saint-Denis, qui se tiendra à la Courneuve, le 22 mai prochain. Pour l'occasion le photographe Mamedy Doucara a concocté une scènographie qu'auront reconnus tous les fans des X-Men ! Les sportifs Arnaud Assoumani, Marie-Amélie Le Fur et Trésor Makunda y jouent respectivement à Wolverine, Jean Grey et Cyclope !

SPIDER-MEN BIS REPETITA

La série **Spider-Men** *(qui déboule ces temps-ci en VF) aura une suite. Il faut dire que sa Fin ouverte avait laissé plus d'un lecteur un peu sur sa Fin. Brian Michael Bendis a cependant confirmé qu'un* **Spider-Men 2** *était déjà planifié. Vu les changements récents survenus avec le désormais "Superior" Spider-Man, les retrouvailles risquent de surprendre ce cher Miles Morales...*

LES DAMES DU X

On s'y attendait un peu vu les chiffres : la série **X-Men**, qui vendait assez peu pour une série liée aux mutants, s'arrête à l'occasion de Marvel NOW. Mais c'est pour être mieux relancée avec une équipe créative de choix. Brian Wood (**DMZ**, **Star Wars**...), qui écrivait encore récemment le titre, revient cette fois en compagnie du dessinateur Olivier Coipel. Une grosse pointure qui devrait à nouveau attirer les lecteurs vers la série, qui aura de plus une direction très identifiée. Bien que nommée "X-Men", elle s'intéressera exclusivement aux femmes de l'équipe, avec un sous-groupe réunissant Tornade, Malicia, Psylocke et quelques autres. Il faut dire que depuis **Schisme**, Wolverine et Cyclope occupent le devant de la scène pour savoir qui est le mâle alpha de la communauté mutante. Il est sans doute grand temps de laisser la parole à ces dames !



GAIL SIMONE VIRÉE PUIS RÉMBAUCHÉE

L'affaire aura fait le tour des réseaux sociaux courant décembre. La scénariste Gail Simone a appris sans ménagement qu'elle était débarquée de la série **Batgirl**. Et par un simple e-mail de l'éditeur de son titre, alors qu'elle se projetait déjà sur l'écriture des sagas suivantes. Estomaquée, elle a alors partagé sa surprise sur Twitter et l'information a rapidement été reprise pas ses fans, à juste titre Furieux que DC traite ainsi une collaboratrice fidèle. Au point que Gail Simone ait du calmer le jeu, en expliquant qu'elle pensait écrire une autre série pour DC. Mais il semble que l'affaire soit remontée en haut lieu... Au point que quelques jours plus tard on annonçait finalement que Gail Simone ne serait remplacée que pour deux numéros, le temps d'un "Fill-In", officiellement pour lui donner plus de temps dans l'écriture de ses futurs épisodes de **Batgirl**.

BYRNE REFAIT L'APOCALYPSE

[illegible] est une des stars qui ont fait connaître John Byrne à ses débuts, avant même qu'il arrive chez Marvel. On pourrait dire que ce fut un New Men des années 70. Mais depuis des décennies, le concept des mutants patauge dans le flou autres la fin monde) et a été oublié. Plus maintenant : l'auteur a décidé de rebooter l'histoire pour se débarrasser des aspects les plus nuls, devenus trop démodés, mais en retrouvant le même intrigue. Le titre de cette [illegible] [illegible]

LET'S TALK ABOUT SEX BABY !

Ine Casey (**Gibdland**, **Butcher Baker**...) a sans doute trouvé le titre le plus commercial qui soit pour son nouveau creator-owned chez Image Comics : Tout simplement... **Sex** ! Simon Cooke est un ex-super-héros qui mène une vie de débauche dans la ville qu'il était supposé protéger. L'idée étant que le héros ayant raccroché tous ses anciens ennemis doivent aussi se trouver une vie. Le titre sera dessiné par Piotr Kowalski.

JOE BENITEZ QUITTE ASPEN

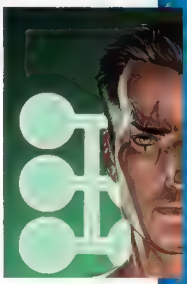
Le dessinateur Joe Benitez et l'éditeur Aspen ont fait savoir qu'ils mettaient fin à leur collaboration. Benitez, qui a su créer l'événement avec sa série steampunk **Lady Mechanika** (titre hélas handicapé par un rythme de parution totalement fantaisiste). L'artiste a fait savoir qu'il entendait finir l'arc en cours puis relancer **Lady Mechanika** comme série mensuelle... Une vraie surprise pour tous les fans qui, jusqu'ici, ont du faire preuve d'une sacrée patience...

PHOTONIK ET MIKROS REVIENNENT

Fut un temps où quand on parlait des super-héros Français... pardon, les sup'héros... il s'agissait forcément de Mikros et Photonik, les personnages illustrés respectivement par Jean-Yves Mitton et Cyrus Tota aux éditions Lug. Après un lancement dans les pages de Mustang, l'un avait migré dans la revue Titans et l'autre dans Spidey. Et bien dans les mois qui viennent vous allez les revoir, sous des formes différentes. **Photonik** va faire son grand retour sous la forme d'une intégrale volumineuse, en deux volumes. Soit 608 pages (en noir et blanc) dès le premier tome ! Limité à 500 exemplaires, l'ouvrage, édité par KKS éditions ne devrait pas peiner à trouver preneur (comptez sur une sortie en Fin du premier semestre 2013). Une bonne nouvelle n'arrivant jamais seule, Delcourt annonce également une intégrale **Mikros** (également en noir et blanc) pour la fin 2013 ou le début de l'année 2014.

LES X-FILES REVIENNENT

IDW, éditeur américain des comics de **Doctor Who** et de **Star Trek**, ressuscite l'univers d'**X-Files** sous la forme de réimpressions des BD déjà produites il y a des années mais aussi d'un nouveau comic-book qui devrait poindre le bout de son nez en juin prochain. Mulder et Scully y vivront donc des aventures inédites. Sachant qu'IDW est parfois capable des crossovers les plus surprenants, on se demande si les deux agents du FBI (qui avaient déjà été confrontés à **30 Jours de Nuit** dans le passé) ne vont pas faire des rencontres encore plus incroyable qu'auparavant !



AIDEZ PETER DAVID

*Panique (justifiée) pour les fans et l'entourage de Peter David : le scénariste d'**X-Factor** a été victime il y a quelques semaines d'une violente attaque, nécessitant une lourde rééducation. L'auteur, qui a perdu le contrôle de son côté droit, s'en remet gradullement et s'est même remis à l'écriture grace à un logiciel vocal, qui lui permet de contourner ses difficultés de mouvements. Néanmoins le système social américain étant ce qu'il est, la famille David doit faire face à des dépenses médicales. Les lecteurs anglophones qui voudraient l'aider peuvent le faire en achetant certains de ses livres sur www.crazy8press.com ou, pour ceux qui préfèrent, il est possible de faire un don via www.peterdavid.net*

DES BULLES OUI MAIS PAS LE BON BALLON

Erratum : Dans notre dernier numéro un malheureux lapsus nous a fait évoquer l'équipe des Brooklyn Nets comme une équipe pratiquant le handball alors qu'il s'agissait bien sûr de basket ! Ce sont bien ces Nets qui ont droit un héros inventé pour l'occasion par Marvel et pas d'une équipe locale qui pratiquerait un autre sport !

CHRONIQUES MARTIENNES

Si, à la différence de ses collègues Katana et Vibe, il n'aura pas droit d'office à sa propre série, le "limier martien", Martian Manhunter sera désormais la vedette d'histoires publiées en back-up de la nouvelle série ***Justice League of America****, à l'instar de ce qui se Fait déjà sur Justice League avec Shazam. Ce sont les co-scénaristes Geoff Johns et Matt Kindt ainsi que le dessinateur Scott Clark qui géreront le destin du colosse vert de DC.*

AUX RENDEZ-VOUS DES COMICS

*On vous l'avait dit la dernière fois, le premier semestre 2013 continue d'aligner les rendez-vous liés aux comics. Citons par exemple le Salon du Livre, qui se tiendra du 22 au 25 mars à Paris. Ce sera l'occasion pour Urban Comics de recevoir le scénariste Brian K. Vaughan (****Saga****, Y The Last Man...), la dessinatrice Fiona Staples (****Saga****, Mystery Society) et Pia Guerra (l'artiste de Y The Last Man). Quelques jours plus tard, du 6 au 7 avril, l'action se déplace du côté du Lille Comics Festival qui verra débouler (entre autres) Jamie Delano, Tony Harris, Rafael Grampa, Paul Renaud, Niko Henrichon, Barry Kitson, Rafa Sandoval ou encore Romano Molenaar ainsi que d'autres vedettes des comics qui restaient à annoncer à l'heure de notre bouclage. À noter que cette année le festival lance une nouvelle formule : l'entrée est gratuite, seuls les dessins de dédicaces sont payants via un système de tickets (4 euros, avec un print inclus).*

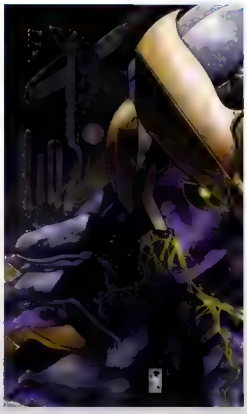
FÉLINE EN FURIE

Ancêtre de Catwoman qu'elle a précédé dans les années 40, l'antique héroïne de strips de Tarpe Mills, Miss Fury a déjà fait quelques apparitions chez un éditeur décidément avide de licences du Golden Age, Dynamite. Mais, après avoir joué les guests dans Masks (on l'aperçoit en compagnie du Shadow et du Green Hornet), elle revient cette fois-ci dans sa propre série, lancée en avril par Rob Williams et Jack Herbert. Rien à voir avec l'univers de Project Superpowers. La Femme-chat devrait effectuer des allers-retours entre l'Âge d'Or et le présent. En attendant le projet nous permet déjà de retrouver Miss Fury remise au goût du jour à travers diverses jolies couvertures variantes d'Alex Ross ou encore Paul Renaud.

LE CHOC DU TITAN ?

L'été dernier (décembre ?), à part un vide intersidéral dans l'introduction des recueils "VF" sur le marché américain et anglais, Titan Comics en lui même prévoyait une panoplie de comics en "création pure", qui débutera avec quatre titres : Dawn Patrol, par un auteur de Marvel UK, Stuart Kennett, Numbercruncher par Si Spurrier (scénariste de X-Men Legacy) et PJ Holden, Ring of Roses par Dan Abnett et Jake Wallace et enfin Tenth The Batsman par Carl Critchlow (Mythic, The Gathering). En plus de ces titres, Titan va également publier l'intégrale de la saga noir avec The First Kingdom de Jack Katz. L'éditeur ne compte pas en rester là et une autre [illegible]

THANOS, SECONDE NAISSANCE ?



Thanos le Titan Fou a le vent en poupe depuis qu'on l'a aperçu à la Fin du Film **Avengers**. Marvel compte bien exploiter le Filon mais s'était pris les pieds dans le tapis en 2012. Après avoir annoncé une minisérie consacrée à l'enfance du personnage, par Joe Keatinge et Richard Elson (l'actuelle équipe créative de **Morbius**), l'éditeur avait fait marche arrière du jour au lendemain et sans donner de raison particulière. Finalement le projet refait surface cette année avec de nouveaux noms. C'est Jason Aaron (**Wolverine & The X-Men**) et Simone Bianchi (**Thor : For Asgard**) qui raconteront la génèse du Fils de Mentor et c'est prévu aux USA pour avril !

LES THUNDER AGENTS CHANGENT DE CRÉMERIE !

Après deux tentatives de relance chez DC Comics, les **Thunder Agents**, ancienne création de Wally Wood, changent de crémerie et atterissent chez IDW. L'idée est non-seulement de réimprimer des recueils des histoires initiales (pourtant rééditées il y a peu par DC) mais aussi de produire à terme des récits nouveaux utilisant les personnages classiques. La version DC, pourtant magistralement écrite par Nick Spencer, n'avait pas su trouver son public. Espérons qu'IDW saura y Faire (et si au passage ils voulaient se Fendre d'une Artist Edition des planches de Wally Wood, ce ne serait pas de refus !).

SciFiNow

LE MEILLEUR MAGAZINE DE FANTASY, SCIENCE-FICTION & HORREUR

DÉCOUVREZ LE NOUVEAU MAGAZINE DES FANS DE FANTASTIQUE !

NOUVEAU
WALKING DEAD GROS PLAN SUR LA SAISON 3
SciFiNow
LE MEILLEUR MAGAZINE DE FANTASY, SCIENCE-FICTION & HORREUR
1
RASSEMBLEMENT !
AVENGERS PHASE 2
Le point sur les prochaines productions Marvel
2013
LES BLOCKBUSTERS À NE PAS MANQUER
THE WOLVERINE IRON MAN 3 PACIFIC RIM MAN OF STEEL CARRIE THOR 2 EVIL DEAD
LE TRÔNE DE FER
SAISON 2
Combats, sexe, scandales : comment HBO a créé la série la plus captivante du moment
LE NOUVEAU VISAGE DE LA PEUR
AMERICAN HORROR STORY
Les créateurs nous révèlent tout !
ANGOULÊME
COMICS
L'essentiel pour bien démarrer l'année
PLUS : IRON SKY STAR WARS ARROW CARRIE OZ TRON 3 TERRA NOVA MARK MILLAR HIT GIRL HANSEL & GRETEL CLOUD ATLAS BATTLESTAR GALACTICA JUDGE DREDD...

FANTASY, SCIENCE-FICTION, ZOMBIES, SUPER-HÉROS, COMICS, LITTÉRATURE, JEUX VIDÉO, TOUS LES GENRES SE RETROUVENT DANS SCIFINOW !

ET POUR LE LANCEMENT, DEUX COUVERTURES !

NOUVEAU
WALKING DEAD GROS PLAN SUR LA SAISON 3
SciFiNow
LE MEILLEUR MAGAZINE DE FANTASY, SCIENCE-FICTION & HORREUR
1
RASSEMBLEMENT !
AVENGERS PHASE 2
Le point sur les prochaines productions Marvel
SAISON 2
LE TRÔNE DE FER
Combats, sexe, scandales : comment HBO a créé la série la plus captivante du moment
STAR TREK
INTO DARKNESS
2013
LES BLOCKBUSTERS À NE PAS MANQUER
THE WOLVERINE IRON MAN 3 PACIFIC RIM MAN OF STEEL CARRIE THOR 2 EVIL DEAD
LE NOUVEAU VISAGE DE LA PEUR
AMERICAN HORROR STORY
Les créateurs nous révèlent tout !
ANGOULÊME
COMICS
L'essentiel pour bien démarrer l'année
LA MÉGA PRODUCTION DE J.J. ABRAMS LA PLUS ATTENDUE DE L'ANNÉE
PLUS : IRON SKY STAR WARS ARROW CARRIE OZ TRON 3 TERRA NOVA MARK MILLAR HIT GIRL HANSEL & GRETEL CLOUD ATLAS BATTLESTAR GALACTICA JUDGE DREDD...

EN EXCLU DANS LE NUMÉRO 1 :

Plongez au cœur de la saison 2 du Trône de Fer, gros plan sur la saison 3 de Walking Dead, Avengers Phase 2, le TOP des meilleurs films de 2013, interview de Mark Millar, la série Arrow, et bien plus encore...

TOUS LES DEUX MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX - 5,90€

Panini magazines

© Imagine Publishing Limited. © PANINI FRANCE pour l'édition française. Tous droits réservés. Couverture 1/2, Le Trône de Fer: Game Of Thrones © 2013 Home Box Office, Inc. All Rights Reserved. Couverture 2/2, Star Trek: Star Trek Into Darkness © 2013 Paramount Pictures. All Rights Reserved

LE SUPER-HÉROS EST-IL UN GEEK ?

AU DEMEURANT, C'EST ÉVIDENT. LE SUPER-HÉROS, FIGURE MAJEURE DES COMICS ET PAR EXTENSION DE LA CULTURE POPULAIRE EN FAIT FORCÉMENT PARTIE À TOUS LES NIVEAUX. IL SERAIT IMMANQUABLEMENT GEEK, GLISSERAIT DES ALLUSIONS DANS SES DIALOGUES ET SERAIT AU FAIT DE TOUT CE QUI SE PASSE EN TERMES DE SORTIES CINÉ ET TECHNO. OUI MAIS VOILÀ. IL NE L'EST PRÉCISÉMENT PAS. EN TOUT CAS POUR UNE BONNE PARTIE...

Au demeurant, on connait quelques héros fan de comics. Lors de la première apparition du deuxième Flash (Barry Allen), il ne manque pas de réaliser qu'il vient d'obtenir les mêmes pouvoirs de rapidité que le personnage qu'il lisait quand il était enfant, dans les comic-books : Le Flash de l'Âge d'Or. Quand c'est au tour des Quatre Fantastiques de redescendre sur Terre, eux aussi bardés de super pouvoirs, Johnny Storm se dépêche de mentionner que ses pouvoirs incendiaires lui remémorent un héros du Golden Age, la Torche Humaine. QuelqueFois, il arrive effectivement que les super-héros montrent leur côté Fanboys ou qu'ils mentionnent à l'occasion un passage de Star Wars ou d'une série à succès. Mais pas tant que ça et de moins en moins, dans un contexte où les chaînes de télévision et les éditeurs de comics sont de plus en plus rattachés à de grands groupes. Là où on a pu à certaines occasions Faire référence à des artistes ou à d'autres médias (d'où, par exemple, un épisode de **Strange Tales** où Johnny Storm et Ben Grimm manquent de croiser les Beatles), la chose est maintenant de plus en plus cadrée. C'est qu'il y a deux problèmes. Premièrement, la référence date l'histoire, dans un marché où les comics ont maintenant une seconde vie sous Forme de recueil. Si d'aventure Spider-Man Faisait une référence à la *Petite Maison dans la prairie* ou à *Madame est servie*, vous vous douteriez à vue de nez de la période de production. Un peu comme si un personnage de BD Franco-belge se mettait à vous parler du Minitel. Deuxièmement, là où on pouvait traiter dans les années 1960 de références externes sans se poser de question, il s'agit maintenant de savoir si on peut parler de quelque chose... qui est lié à la concurrence. Là, pour le coup, les Vengeurs n'ont plus de réserve pour se déguiser en personnages de Tron le temps d'une couverture variante : ça reste dans la Famille, d'une certaine manière.

THE FEUMAN TORCH AND THE EVER-LOVIN' THING
MEET THE BEATLES!
STORY BY STAN LEE
ART BY JOHNNY BOB POWELL
INKING BY CALVIN CHE STON
LETTERING BY SAUL SAN RISER

Et il y a Fort à parier qu'avec l'acquisition de LucasFilm par Disney, le propriétaire de Star Wars, le clin d'œil à Dark Vador devrait revenir en Force (Fut un temps où il n'était pas si rare qu'un Ben Grimm se moque de Fatalis en le comparant au seigneur Sith). Parler des autres, c'est plus rare (pour les raisons déjà évoquées), mais cela reste possible, pour peu que l'allusion reste voilée. Dans **Amazing Spider-Man #680**, quand Peter cherche à Faire comprendre à Johnny Storm que, malgré une longue absence, il n'a Finalement pas loupé grand-chose, il lui explique "qu'ils sont toujours dans la Ferme d'Hershel", clin d'œil au rythme interminable de la deuxième saison du Feuilleton *Walking Dead*. Tant que les marques sont cachées, ça reste faisable. À plus Forte raison si c'est pour tacler la concurrence. Donc le super-héros reste, malgré les réserves, très au courant des références culturelles. Première manche réussie pour Spidey et les autres. Là où ça se complique, c'est le côté technovore du geek. Pour le coup, on entend rarement les super-héros commenter la sortie d'un nouveau produit. Là, les raisons de concurrence, de publicité et de date se conjuguent. En général, l'éditeur ne va pas Faire cadeau d'un placement de produit à un annonceur qui pourrait, par ailleurs, payer pour l'obtenir. Et puis, on peut en revenir à l'exemple du Minitel. Tant que l'objet est en circulation et garde un caractère de nouveauté, tout va bien. Si vous voyez Dick Grayson se féliciter de l'arrivée de son nouveau radio-téléphone, là, par contre, vous allez tiquer. Il n'y a guère qu'un point où les différents labels n'ont pas la même réserve, c'est celui qui concerne les nouveaux médias (les blogs, par exemple), parce qu'il s'agit de parler à un public potentiel et de rester synchrone. Mais la technologie d'Internet est sans pitié. Avec le perpétuel renouvellement des applications, celui qui utilise aujourd'hui une parodie de Facebook risque Fort de passer pour un arriéré dans quelques années, quand la plateForme aura muté ou qu'elle aura été remplacée par quelque chose d'autre. Enfin, il y a des scènes qu'on imagine mal. Le super-héros ne peut pas être techno-geek, car il semble difficile qu'il aille perdre des heures à Faire la queue devant une boutique d'informatique à minuit le soir de la sortie de la version 2.0 d'un nouveau téléphone. Non seulement parce que, par essence, les Mister Fantastic, Tony Stark, Batman, Cyborg et autres sont supposés approvisionner leurs confrères avec une technologie dépassant pour le coup celle du quidam moyen (pas besoin d'attendre la sortie du 2.0 quand leur équipement est virtuellement tellement plus avancé - ce serait pour eux perdre une bonne partie de leur superbe). Mais aussi parce que le héros ne peut pas sacrifier du temps alors qu'on a besoin de lui à travers le monde. Il Faut croire que, pendant ce temps, entre deux épisodes, ce sont Alfred et Jarvis qui leur achètent tout ce dont ils rêvent... et qu'ils ne peuvent pas avoir devant nous.

X.F.

DÉCOUVREZ LA NOUVELLE ADAPTATION DU COMIC CULTE

"EXPLOSIF, FUN
ET SANS CONCESSION"
FILMSACTU.COM

DREDD
3D

EN **DVD, BLU-RAY, COMBO BLU-RAY 3D + BLU-RAY + DVD**

ET EN **VOD** SUR cinéma [s] @ la demande

METROPOLITAN FILM & VIDEO
RELIANCE
DNA

BRUCE WILLIS CHANNING TATUM & DWAYNE JOHNSON
G.I. JOE
CONSPIRATION
AU CINÉMA LE 27 MARS
EN 3D